Teljes játék a második CD-n : EARTHSIEGE 2

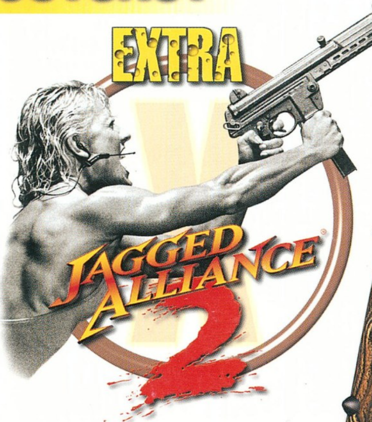
PC GURU

Teljes leírás

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN 99/08_

NFS: ROAD CHALLENGE
MIGHT & MAGIC VII
OUTCAST

EXTRA



INSIDER`S GUIDE
EVERQUEST
F-22 LIGHTNING 3
DIE VÖLKER
RE-VOLT
SHADOW MAN

1296 Ft

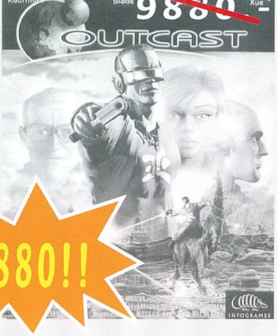
A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM tartozik.
Amennyiben hiányoznának belőle, kérje őket az elárusítótól!

VIRTUAL

MECHWARRIOR 3

7880!!

OUTCAST



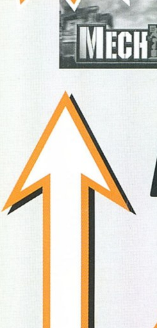
6880!!

STAR WARS: The Phantom Menace

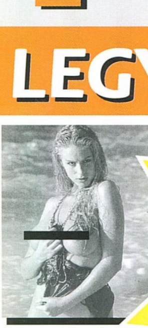
7880!!

MINDEN SZINTEN AKCIÓ!

LEGYÉL TE IS KLUBTAGUNK!

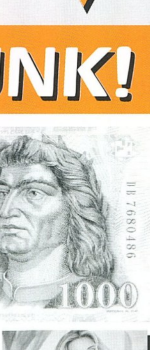


Augusztus 31-ig üzleteinkben tagsági kártyát váltó kedves látogatónk **1000 Ft** kedvezményt kap a kártya árából, amely így csak 4990 Ft-ba kerül. Sőt, most az akció ideje alatt egy erotikus CD-t is adunk ajándékba!



A tagsági kártya az alábbi kedvezményekre jogosít:

- 10% kedvezmény minden vásárlás alkalmával!
- Havi hírlevelünkből mindig tájékozódhatsz a PC-s játékpiac aktuális híreiről, érdekességeiről
- Az általad kiválasztatott programot vásárlási kötelezettség nélkül otthon kipróbálhatod!



MAMMUT ÜZLETHÁZ
1022 Budapest, Lövőház u. 8. II. em.
TEL: 345-8141

ALFA CD CENTER
1148 Budapest, Örs Vezér tere
TEL: 2222-350

WORLD

Age Of Empires	7880
Age Of Empires - Rise Of Rome	9880
Alien vs. Predator	9880
Alpha Centauri	9880
Army Man 2	9880
Baldur's Gate	8880
Battlezone	3880
Blade Runner	4880
Blood 2 - The Chosen	7880
Blood Omen Legacy Of Kain	3880
Carmageddon +Carma Level Pack	3880
Carmageddon 2	7880
Championship Manager 3	9880
Civilization: Call To Power	9880
Colin Mcree Rally	9880
Dark Omen	4880
Darkening	1880
Deathtrap Dungeon	3880
Delta Force	9880
Diablo	3880
Diablo Hellfire	5880
Dune 2000	5880
Dungeon Keeper Gold	4880
Dungeon Keeper 2	9880
Earth 2140 Gold	3880
Egypt 1156 B.c.	6880
ESPN Xgames Pro Boarder	9880
European Air War	10880
F1 Racing (Ubisoft)	6880
F1 '97 Psygnosys	9880
F1GP 2	3880
F16 Agressor	10880
F16-MIG29	9880
F22 Air Dominance Fighter	7880
F22 Lightning 3	11880
Falcon 4.0	11880
Fallout 2	7880
Fifa '99	5880
Fifth Element	9880
Fighting Force	4880
Fighter Pilot	3880
Fighter Squadron	11880
Fleet Command	9880
Football World Manager	9880
Forsaken	4880
Future Cop	4880
Gangsters	9880
Get Medieval	5880
Grand Prix Legends	9880
Halflife	9880
Heretic 2	4880
Heroes of M&M Compendium	11880
Heroes of M&M 2	3880
Heroes OF M&M 3	9880

Hexen 2 Mission Pack	6880
IF 22 Raptor	4880
Imperialism 2	9880
Incubation	3880
Jack Orlando	1880
Joint Strike Fighter	4880
Knights & Merchants	5880
LANDS OF LORE 3	9880
Larry's Casino	6880
Lula The Sexy Empire	3880
Lula Virtual Babe	3880
M1 Tank Platoon 2	9880
Magic & Mayhem	4880
MechCommander	8880
Mechwarrior 2	3880
Mechwarrior 3	7880
Micro Machines 3	5880
Might & Magic 6	5880
Might & Magic 7	9880
Monaco GP 2	9880
Monthy Python Meaning of Life	9880
Mortal Kombat 4	9880
MOTO RACER 2	9880
Motorhead	6880
MYTH 2	9880
Nascar 2	7880
Nascar Revolution	9880
NBA Live '98	6880
NBA '99	9880
Need for Speed 3	7880
Need for Speed 4Road Challenge	11880
NHL '98	5880
NHL '99	9880
Nightmare Creatures	9880
Notre Damei Toronyor Anim. Storyb.	9880
Oddworld: Abe's Exodus	9880
Outcast	6880
Outlaws	4880
Panzer Commander	9880
Panzer General 2	9880
Pax Corpus	4880
People's General	9880
Pocahontas Animated Storybook	9880
Populous 3	9880
Power Slide	5880
Premier League '99	9880
Pro Pilot 99	9880
Quake Deathmatch Maker	880
Quake 1 Mission Pack II	4880
Quake 2 The Reckoning	6880
Quake 2 Ground Zero	7880
Rage of Mages	5880
Railroad Tycoon 2	11880
Rayman Designer	3880

Recoil	9880
Redline	11880
Rent a Hero	11880
Resident Evil	3880
Resident Evil 2	9880
Roborumble	5880
Rogue Squadron	9880
Roller Coaster Tycoon	9880
Screamer Rally	3880
Sega Touring Car	4880
Settlers 3	6880
Settlers 3 Mission Disk	3880
Shadow Master	1880
Shadows of the Empire	6880
Shogo M.A.D. (Hun)	6880
Sim City 3000	9880
Sin: Wages Of Death	7880
Sportscar GT	9880
Starcraft	9880
Starcraft: Brood War	5880
Star Trek: Birth of Federation	11880
Star Wars: The Phantom Menace	7880
Star Wars: Racer	9880
Superbike	9880
Swat 2 Police Quest	7880
Team Apache	8880
Test Drive 5	7880
Tex Murphy Overseer	4880
Thief: The Dark Project	9880
Toca 2	9880
Tomb Raider 3	7880
Total Annihilation: Battle Tactics	8880
Total Annihilation: Kingdoms	9880
Trespasser	9880
Turok	3880
Turok 2	8880
Uefa Champ. League 98/99	9880
Ultimate Soccer Manager '98	9880
Under A Killing Moon	4880
Unreal	6880
Uprising 2	6880
Vészhelyzet	4880
Viper Racing	9880
WW 2 Fighters	9880
Warcraft 2	3880
Wargames	3880
Warlords 3	4880
Warzone 2100	9880
Wing Commander Prophecy	5880
XCom Interceptor	7880
X-Files The Game	4880
X-Wing Alliance	9880
X-Wing vs. Tie Fighter	7880
Xenocracy	1880

Áraink bruttó árak, tehát az ÁFA-t már tartalmazzák !!!

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

TOVÁBBI INFORMÁCIÓÉRT ÉS RÉSZLETES ÁRLISTÁNKÉRT HÍVJA ÜZLETEINKET!

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főszerkesztő-helyettes: Mocsáry József
Asszisztens: Boruzs Krisztina
Hír- és olvasószerkesztő: Révhelyi Beatrix
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Korrektúra: Kovácsi Barnabás
Laptervezés és layout: FUTURA EXTRAVAGANZA
(06) 209-811-693

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 Telefon: 350-8179
E-mail-cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: gamez.pganet.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8004
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Üzletkötő: Szakács Gábor
Levelezési cím: 1300 Budapest 3. Pf. 210.
Telfon/fax: (36-1) 350-8041 Mobil: (06) 309-590-540

Németország:
Vogel International
Otto Walitschek,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt., és a
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó
telefon: (36-1) 349-4768

Megjelenik havonta, ára 1296 Ft. Előfizethet megrendelőlevélben
a kiadónál: Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj (CD-s): 3000 Ft (3 szám), 6000 Ft (6 szám),
egész évre 12000 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában
(Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900),
átutalással a HELIR 11991102-02102799
pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül
Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap_Előfizetés és Elektronikus Posta
Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a
postahivatalokban.
Előfizetési díj negyed évre: 3000 Ft (3 szám),
fél évre: 6000 Ft (6 szám), egész évre 12000 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása
és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó
engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket
szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül
használjuk fel.

ISSN 1217-6389
A GURU LEGYEN VELETEK!

INTRO_

Sziasztok!

Nincs új a nap alatt, szokták mondani mindenféle okosság gyanánt. Nos, ez valóban igaz, hiszen ki merészkedne ingujjban a mostanság égető nap alá... No, de félre a szójátékokkal, az idei nyár sok meglepetést hozott a játékokat kritikus szemmel figyelő szerkesztőségnek. A kiadók "kémhálózata" úgy látszik igencsak jól működött ebben a rekkenő hőségben. Az egyik elhatározta, hogy ezúttal nyárra időzíti a legnagyobb játékának megjelenését, nosza, a többi sem akart kimaradni a dologból. Mi meg itt állunk, csurog rólunk az izzadság, de nemcsak a meleg miatt, hanem a helyhiány okán, s legszívesebben 200 oldalt írnánk tele jobbnál-jobb játékokkal. Leginkább az érzékelteti a kialakult helyzetet, hogy augusztusban bizony három hónap játéka is született.

Alapban indultunk a Dungeon Keeperrel, ez valóban a legjobb program a hónapban. Azután jött az Outcast, nem tudtuk, hogy sírjunk-e vagy nevessünk. A játék gyönyörű annak ellenére, hogy nem használ gyorsítókártyát, a története pedig fantasztikus. Könnybe lábadt szemmel vettük tudomásul, bizony ez a hónap játéka (egyesek szerint az Év Játéka). A megpróbáltatások ezzel még nem értek véget, megérkezett a Jagged Allliance 2 leírás, és a végén ott virított a 100-as felirat; bizony, a tesztelő szerint itt a Kánaán, ez igazán megérdemli a legtöbbet, mi adható. Itt volt az a pont, ahol egymásra néztünk, és azt mondtuk ... Na jó, ennél finomabban, de megegyeztünk, hogy nem fogjuk versenyeztetni a címért a programokat, legyen három hónap játéka. Még jó (helyesebben nem túl jó), hogy a TA: Kingdoms leszerepelt, mert egyébként nem maradt volna hely az Intrónak. Ennyit arról, hogy nem éri meg játékot kiadni és eladni nyáron.

A nagy melegben - híján az okos gondolatoknak - a táborra hívnánk fel a figyelmeteket, ez már az utolsó csengetés, tessék fogódzkodni, hamarosan indulunk.

Jó nyaralást!

GURU Team

A HÓNAP JÁTÉKA

DUNGEON KEEPER 2

Ebben a hónapban többen is jeleztük, a hónap játéka az általunk tesztelt program kell, hogy legyen. Nálam a Dungeon Keeper 2 is vitathatatlanul kiérdemelte ezt a címet, méghozzá olyan lehengerlő módon, hogy teret sem engedtem ellenvéleménynek. Elég lesz, ha betöltitek az első pályát, és máris elvesztek, akárcsak én. Hiába, a Bullfrog neve még mindig garancia a minőségre. Tapasztald meg magad: gonosznak lenni jó!

Lily

JAGGED ALLIANCE 2

Nagyon-nagyon régen (talán a Master of Orion II óta) nem fordult elő velem, hogy bármilyen stratégiai játék igazán lekötött volna, és komoly kihívásként fogtam volna fel! Egészen mostanáig - mert a Sir-Tech üdvöskéje, a Jagged Alliance 2 minden olyan tulajdonsággal rendelkezik, amely az én szememben valamely játékot kiválóvá tesz! Szép, összetett, nehéz, és ami a legfontosabb, a hangulata nagyon jó! Egészen beleéltem magam a kommandósaim lelkivilágába (főleg a Captain „Hawkeye" Pellus névre hallgatóéba), amikor a bokrok között bujkálva kerestem az ellenséges osztagokat! A nagyszerűen felépített, körökre osztott csatarendszeren kívül a készítők egészen összetett stratégiai rendszert is kiépítettek - még az sem hangolt le igazán, amikor kiderült, hogy az első játékban túl gyorsan és rossz irányba terjeszkedtem, vagyis kezdhetem elölről az egészet! A gyengébb játékok esetében itt szoktam feladni, és a sarokba vágni az egészet, de ebben csak még jobban vonzott a dolog, hogy „csak azért is megmutatom én ennek a nyavalyás diktátornak!". Sajnos, angol verzió még nincsen, de ez számomra nem jelentett gondot (szerencsére a szerkesztőségben nem nagyon vannak németesek, így nyugodtan ráülhetek a CD-re még egypár hétig)! Amint az angol változat megjelenik, minden stratégiabarátnak komolyan ajánlom nagy mennyiségű kávé lefőzését, és a JA2 CD beszerzését. Nálam abszolút a csúcs - és nemcsak erre a hónapra!

Captain „Hawkeye" Pellus

OUTCAST

Adelpha világa megannyi csodás kaland, misztikum és számos barátság forrása. Ulukad (Slade) megérkezése óta az amúgy békés talan nép felbolydult: megszűnhet több ezer hold (nap) óta tartó elnyomásuk.
Az egyedi grafika, a kiváló történet, a szimfonikus zene és az akció/kaland eddig soha nem látott egyvelege örök klasszikussá tette ezt a játékot, a játékosok legnagyobb örömére.

Dauby

TaRTaLoM

G9901

6 CD Tartalom

NEWS

8 Experience
8 Armored Fist 3
9 Hogs of WaR
9 Urban Chaos
10 Motocross Madness 2
10 Independence War Deluxe Edition
11 Deus Ex
11 Risk 2
12 Comanche Hokum
12 Throne of Darkness
13 Titanium Angels
13 Delta Force 2

BEMUTATÓ

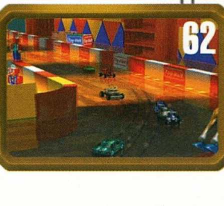
14 Die Völker
16 Shadow Man
18 Vampire the Masquerade

JÁTÉKLEÍRÁS

22 Jagged Alliance 2
28 NFS: Road Challenge
32 Dungeon Keeper 2
38 TA: Kingdoms
44 Might & Magic VII
52 Outcast
56 EverQuest
58 F22 Lightning 3
60 Discworld Noir
62 Re-Volt
64 Earthsiege 2
68 Helyhiány miatt

TALLÓZÓ

70 Insider's Guide
72 Cheat
76 Hardware news
79 Saitek '99
80 Software news
82 3D Max rovat
84 ICQ '99
86 Gadget Labs Wave/ 8-24
87 HomeFree
88 SETI
90 Matrox G400 16 MB OEM teszt
91 Az Intel útja
96 A csapból is TNT2 folyik?
98 MidiLand hangfalak
100 Az S3. dimenzió 4. aspektusa
103 TV surf
104 Kézben az Intel 810
106 Hardware fórum
108 Levrov
110 Külvilág net
114 Következő szám



CD Tartalom

Demo

PANZER GENERAL 3D ASSAULT

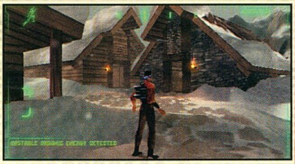
Az új Panzer demója végre valahára megérkezett. Az SSI a szokásához híven most is csak rövid, összesen öt körből álló demót adott ki. A 3D-s megjelenítés egyszerűen csodálatos, de a robbanások és a sebesség igencsak elkeserítő. Ettől függetlenül biztos, hogy végig fogom játszani ezt az öt kört. A német oldalon vehetünk részt az ardenneki csatában. A feladatunk nehéz: éket kell vágnunk a szövetséges csapatok közé, s el kell foglalnunk egy létfontosságú kikötőt. Az idő ellenünk dolgozik.

WARHAMMER 40K: RITES OF WAR

Újabb SSI demó. A Panzer General 2 motorjára építve kihozták a következő generációs Warhammer 40000 játékot. A Káosz és a Rend erői vívják véget nem érő harcukat. Az eddigi részekhez képest jóval szebb lett. Az egységek animációja összetettebb, a háttér részletes, s a fejlődés a színek terén is látható. Aki veszi magának a fáradságot, és megismeri az egységeket, az kitűnően fog szórakozni.

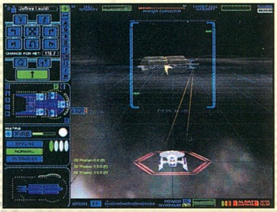
OUTCAST

Az Infogrames határozottan kezd feljönni. Két hónappal ezelőtt a Silver, most pedig az Outcast bűvölte el a szerkesztőség tagjait. Mindenki mezei akciójátékra számított, de e helyett frenetikus kalandjátékot kapott. Külön ki kell emelnem a zenét, amelyet Dauby mester 100%-ra értékelt. Meglepő módon grafikai szempontból nem túl korszerű, hiszen egyáltalán nem támogat 3D-s gyorsítókártyát. Így sajnos egy kicsit magas a gépigénye, de ez semmit sem von le az értékéből. Szerintem ez az egyik legjobb demó a CD-n.



STARFLEET COMMAND

A Star Trek rajongók igazi csemegét kapnak ezzel a programmal. Rajtuk kívül azonban csak azoknak ajánlom, akik imádják a "csontstratégiákat". Ebben a demóban csak az emberi fajt próbálhatjuk ki, de az ígéretek szerint a véglegesben ez a szám már hatra bővül. Több mint 300 féle űrhajóvariáns áll a rendelkezésünkre, s a kiegészítő felszerelések számát már nem is lehet fejben tartani. Az már biztos, hogy nem ez lesz a kedvenc játékom ebben az évben.



Cheat

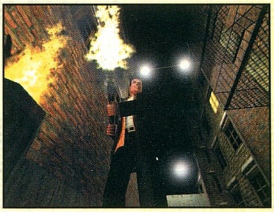
- **+Cheat Zone**
- **Magic and Mayhem** - Trainer for v1.1
- **Beatdown** - Trainer
- **Breakneck** - Money Trainer
- **Dungeon Keeper 2** - Trainer +2
- **Heroes of Might and Magic III** - Trainer
- **Aliens vs Predators** - Trainer +4
- **Need for Speed HS** - Config Update
- **Tarzan** - Trainer
- **Total Annihilation Kingdoms** - Trainer
- **Might and Magic VII** - Trainer
- **Redguard** - UHS
- **Hidden and Dangerous** - Trainer
- **Rage of Mages 2** - Trainer +6

Extra

- **Caesar 1 - Teljes játék**
- **Bleem! - PSX emulátor demó**
- **Tirtanium 1.30**
- **Hypermatter OpenGl demók**
- **TA: Kingdoms - Teljes végigjátszás, pályák, és rengeteg egyéb érdekes információ**

Animációk

Max Payne



Patches

Fighter Squadron 1.50
Aliens vs Predator Update
Imperialism II 1.03
Machines 1.15
Outcast Patch 2
Panzer Commander 1.3
The Settlers III v1.38
Starsiege 1.003
Warzone 2100 1.05
Jagged Alliace II 1.01 - 1.02

Rovatok

3D Studio Max
Szerepjáték, Fantasy
Zeneszerkesztés
Pascal
Quake
MP3
Linux

SCR, Desktop

Desktop Themes

Enchanted Wood
Knights
The Matrix
Picasso
Moonlight Revels
Starry Night
Sun
Unicorn Moon

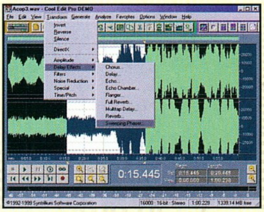
Screen Savers

Awesome Autos
The Sleeping Computer
Stars 3D 2 Gl
Star Wars 3D Models
Ultra Space
Xena - The Warrior Princess

Utility

COOL EDIT PRO V1.2

David Johnston programja elsősorban azokat a zenei felhasználókat célozza meg, akik a könnyen kezelhető, olcsó, mégis professzionális minőségű hangdigitalizáló és szerkesztő alkalmazásokat részesítik előnyben. A Cool Edit ezeknek az elvárásoknak messzemenően eleget tesz, és első ránézésre belopja magát a szívünkbe.



A hangdigitalizálások és szerkesztések folyamán több mint 25 féle audio formátummal dolgozhatunk (regisztrált verzió), ami kiemelkedően jó minőségű digital effects modullal valamint audio keveréssel párosul. A program ún. Delay Effects (Chorus, Delay, Echo, Flanger stb.) része is említésre méltó még.

http://www.syntrillium.com

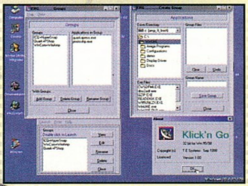
DLGXRSIZER V.3.2.8

Vajon elgondolkozott-e már valaki azon, hogy a Windows open/save ablakok (dialogbox) helyzete, no meg a mérete miért változik állandóan? A DlgXRSizer alkalmazásával végre úrrá lehetünk ezen a kaotikus állapoton. Meghatározhatjuk az open/save ablakok állandó méretét és helyzetét, sőt még az alaptulajdonságaikat (list, details) is beállíthatjuk. A program lehetőségei ennél sokkal tágabbak, és szinte teljes körű dialóg ablakszabályozást tesz lehetővé. Próbáljátok ki.

http://www.gajits.au.com

KLIK 'N GO

Egy kattintással több programot elindítani? Nem lehetetlen feladat, bár a dolgunk sokkal egyszerűbb, hogyha a Klik 'n Gót használjuk. E program segítségével ugyanis meghatározhatjuk, hogy hány alkalmazás induljon el egyszerre (egymás után), s az egész művelet mindössze csak egy kattintásból áll. Gondoljunk csak bele, Internetezéskor pl. egyszerre elindíthatjuk valamelyik böngészőt, az ICQ-t és még egy FTP programot, vagy mondjuk a DTP-zők (Xpress + Photoshop) számára milyen hasznosnak bizonyulhat, és még sorolhatnám. Ugye, hogy a dolgunk így mennyivel egyszerűbb? A programcsomaghoz tartozik a menüszerkesztő, illetve a menübetöltő is.



http://www.users.globalnet.co.uk/~tgs

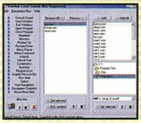
NOISENAK V1.1.5

Ez a kis program arra alkalmas, hogy a Windows, illetve más programok alaphangerejét (volume) az adott napszaknak megfelelően automatikusan szabályozza. Meghatározhatjuk például, hogy este 20.00 óra után a zene már csak félhangerővel szóljon, s ezzel nemcsak a környezetünkre lehetünk tekintettel, hanem az adott napszaknak megfelelő idegállapotunkhoz állíthatjuk a hangerősséget.

http://www.comsoft.co.nz/products/noisenak.htm

RANDOM EVENT SOUNDS V3.1

Előbb-utóbb a Windows kísérőhangja (hiba, ablak bezárása stb.) mindenkinek az „idegeire megy". Ilyenkor fogjuk magunkat, és lecseréljük pl. az unalomig ismert trombitálást más hangra. A Random Event Sounds ezt a cserélősdit automatizálja, így pl. a Start Windows esetén tetszőleges, a program által véletlenszerűen kiválasztott hanggal fog meglepni minket. Ezzel a hang utáni azonosítás persze elveszik, de hát valamit valamiért.



http://www.color-country.net/~ztec/random

A CD MELLÉKLETEN TALÁLHATÓ TOVÁBBI PROGRAMOK.

ACDSee v2.41
az ismert képnéző újabb változata
CDML Advanced Calculator v2.0
programozható számológép
Memory+ v1.0
a memória manager
Start Clean v1.2
Start Menü tisztító
Ultra Manager v1.23
újabb fájl manager
Win. Commander Exp. Op. v1.0
a Windows Commander bővített opciókészlete

angler@freemail.c3.hu

A műsorváltoztatás jogát fenntartjuk!

ARMORED FIST 3

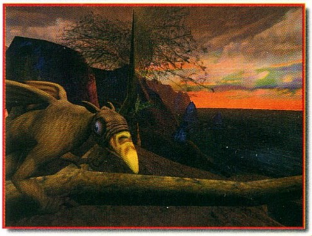
Készülj, mert hamarosan elérkezik az idő, s újra be kell pattannod egy high-tech tank ülésébe! Az M1A2 Abrams szimulátorát az Armored Fist harmadik részében új 32-bites Voxel Space® 3D motor mozgatja majd. Az Internet eléréssel rendelkezők - ha tehetik - játszanak a Nova Worldön, ahol a Voice-Over-Net segítségével kommunikálhatnak is egymással. Ráadásul a programhoz pályaszerkesztőt is mellékelnek, ezért nem kell tartani attól, hogy mindig ugyanazon az unalomig nyúzott terepen kell versengenetek.

Európai megjelenés: 1999. augusztus

EXPERIENCE

A Whole Experience kiadásában, csak a jövő évezredben megjelenő Experience különös hangulatot áraszt. Olyan idegen faj képviselője leszel, mely történelme során átélte már a szokásos gyermekbetegségeket (háborúk, viszálykodások), és elérte a harmónia korát. Ám a jó és a rossz örök ellentéte és egysége eme utópisztikus birodalomban is törvényszerűen megmarad. Az egyensúly megőrzésére fajod eredeti megoldást talál, virtuális világot fejleszt ki, a Dagoth Moort, melybe mindenkinek el kell látogatnia. Az itt élő tíz nép azonban csaknem elhozza ismét a pusztulást és a káoszt...

1st person shooter, csak kicsit másként. Látványszinten minden bizonnyal lenyűgöző lesz, ennek végletekig fokozása érdekében a csapat eleve új engine-t fejleszt a játékhoz (WXP). A továbbiakról még korai lenne nyilatkozni, hiszen a megjelenés időpontja még teljesen bizonytalan.



▣ Már kapható a Populous: The Beginning kiegészítője, az Undiscovered Worlds. A csillogó korongon az egy- és többjátékos mód kedvelői tizenkét-tizenkét új pályát találhatnak.

▣ Amikor leírom, még csak hír, de mire olvassátok, már a Half Life: Chronicles is a Hálón kell, hogy legyen. Keressétek a Radioactive Software honlapján! www.radioactivesoftware.com

▣ A Haemimont szeptemberre ígéri a Tzar: The Burden of the Crown megjelenését, bár a programnak még nincs Amerikában disztribútora. Vesselin Handijev project manager mégis bizakodva tekint a jövőbe, pedig a real-time stratégiák piaca véleményem szerint meglehetősen telített.

▣ Szintén szeptemberre várható a Monolith RPG-stratégia

FRISS !

HOGS OF WAR

This Little Piggy Went To War… Humor, akció és disznók. Ebben a pergő ritmusú akciójátékban bizony a malacoké lesz a főszerep, akik

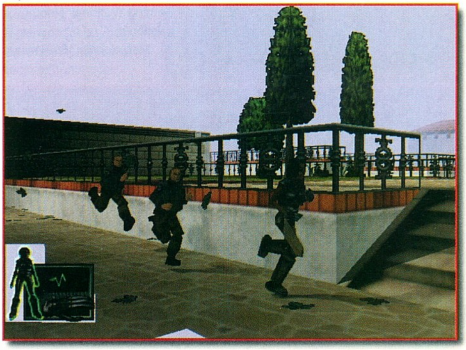
nemzetközi ütközetekbe keverednek egymással, s a háború megkezdődik.

Single módban negyven küldetés vár a virtuális disznók vezéreire, ám a hangsúly a multiplayer játékokon lesz. A random level generátor biztosítja a változatos helyszíni viszonyokat, és innen kezdve a Deathmatch mód kihívása és izgalma csak rajtatok múlik. Remélem, a Malac nem száll be az ütközetekbe, mert akkor az amúgy is nehezen készülő levrovnak búcsút mondhatunk…

Megjelenés: 1999. vége.

URBAN CHAOS

Az Urban Chaos olyan jövővízió, melyben a túlzsúfolt nagyváros rémálmait élheted át. A shoot-em-up és a platform stílust keverő programban Darcit és Ropert kell irányítanod. Mindketten profi zsaruk, akik szabadon felfedezhetik a város legrejtettebb zugait is. A látvány cseppet sem meglepően kapott hangsúlyos szerepet a programban, s az intelligens kameramozgások biztosítják, hogy a pergő akciórészek egyetlen mozzanatát se mulaszd el. A kategórián belül a legmeglepőbb talán a bonyolult, küldetésről küldetésre kibontakozó történet, melyben kiteljesülhet a lüktető világ sorsa.



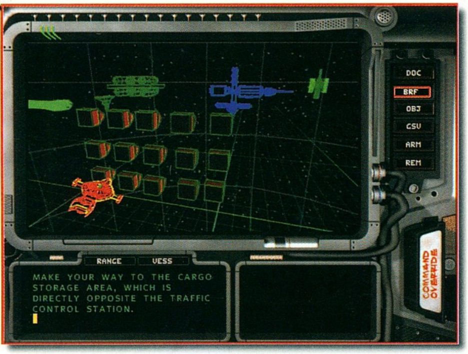
Megjelenés: 1999. ősz

egyvelegének második része, a Necomancer (Rage of Mages II), melyben több mint negyven küldetés, kétszáz fegyver, varázslat, épület és tárgy vár a kalandozókra. A sivatagi környezetbe ágyazott történet remélhetőleg felkelti a játékosok érdeklődését ebben a csúcsforgalomban.

▣ Hogy rohan az idő! Már csak néhány hét van hátra az ECTS-ig. A nagyobb kiállítók - köztük az Intel is - számos olyan programot ígérnek, melyet még az E3-on sem láthattunk. Már biztosan ott lesznek: Sony, Hasbro, Mattel, Nintendo, Eidos, Ubi Soft, Codemasters, Acclaim, Disney, Microsoft, 3dfx.

▣ A legutolsó információink szerint Alec Baldwin, Ming Na Wen, James Woods, Donald Sutherland, Ving Rhames és

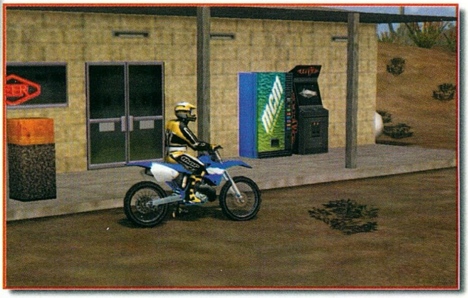
INDEPENDENCE WAR DELUXE EDITION



Most nyáron adják ki az Independence War deluxe verzióját, mely az eredeti játék mellett csaknem húsz új skirmish küldetést és egy teljes hadjáratot is tartalmaz. A "deluxe" igazából azt takarja, hogy a játék immáron támogatja a 3D gyorsítókártyákat is. Ha emlékeztek, ez a '98. végén megjelent program az év szimulátora lett a Computer Gaming Worldnél. Nem véletlenül.

Megjelenés: 1999. nyár

MOTOCROSS MADNESS 2



A Microsoft nagysikerű motorversenyének második része teljes gőzzel készül. A Rainbow Studios művéről hegyekben állnak a képek, sajnos az információáradat kevésbé bőséges. Még szerencse, hogy a látvány magáért beszél.

Steve Buscemi is szerepel a 2001-re elkészülő Final Fantasy filmben.

▣ Még alig jelent meg a MechWarrior 3, máris hírt adhatok a MicroProse-nál készülő kiegészítőkről. A Compalion előreláthatóan novemberben jelenik meg, s decemberre is készül valami meglepetés...

▣ Akik szeretnék, és vállalják a 15 $-os költséget, visszaküldhetik az 5 CD-s Baldur's Gate-et az Interplaynek, s cserébe megkapják a DVD verziót. Ne feledjétek, ezen nincs rajta a Tales of the Sword Coast kiegészítő!

▣ Jelentem, a Sierra Sports kiadásában megjelent a Field & Stream Ultimate Fishing Trip. A két CD-n terpeszkedő programban Amerika öt leghíresebb folyóján és tizenöt

FRISS!

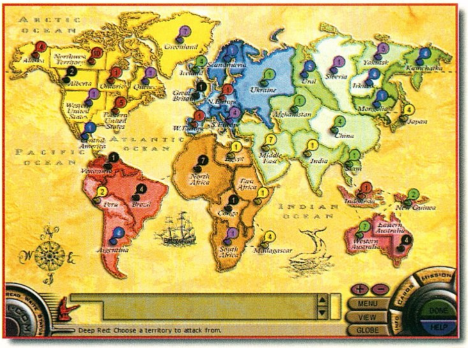
DEUS EX

Az E3 anyagban már találhattatok minimális információt az EIDOS programjáról, de több új kép is érkezett, amelyet szeretnénk megmutatni. 2052-ben járunk, a világban káosz uralkodik, a terrorizmus virágkorát éljük. Rád vár a feladat, hogy az Unreal motorral futó játékban megakadályozd a törvényszerű végkifejletet, s valós reményt hozz az emberek szívébe. Az ION Storm ígérete szerint a multiplayer mód jóval többet nyújt majd, mint deathmatch pályák véres küzdelmeit, hiszen ezen a téren is megerősítették a program szerepjáték elemeit.

RISK 2

Minden idők egyik legsikeresebb társasjátéka ismét feltűnik monitorunkon, s immáron a neve mellé biggyesztették a kettes számot is. Számtalan újdonsága közül számomra a leglényegesebb, hogy egyetlen kishúg sem tudja felborítani az asztalon lévő táblát, nem kis bosszúságot okozva ezzel a játékosoknak. :)

A Rizikó első részével ellentétben végre bekerült a játékba a multiplayer opció, mely segítségével most már tényleg a világ urai lehetünk!!!



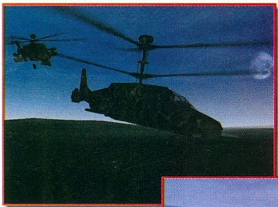
tavon hódolhatsz esetlegesen meglévő virtuális horgászszenvedélyednek.

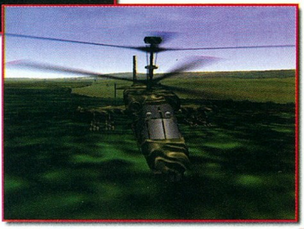
▣ A Hasbro Interactive és a Microsoft különös szövetséget kötött, melynek nyomán a hotmail levelezőrendszer használóinak ingyenes játéklehetőségét kínálnak fel. Az Em@il Upwords leginkább a betűtoronyhoz hasonlítható. A partikban egyszerre négyen vehetnek részt.

▣ A SW Episode I a harmadik hét végén lekerült a bevételi toplistákról, holott a Titanic tizenhat hétig megtartotta első helyét. Az Episode I eddig hozott 375 millió dolláros bevétele alapján ez a film sem fogja lehagyni a Titanic által beállított csúcsot.

▣ A 2000. februárjában megrendezendő nürnbergi játékkiállításon a hagyományos

COMANCHE HOKUM



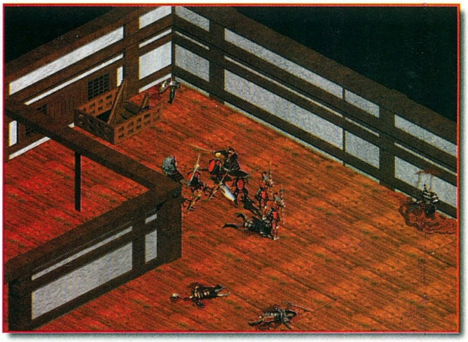


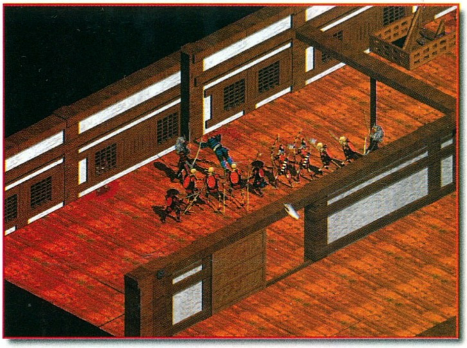
A RAH-66 Comanche és a Ka-52 Hokum B helikopterek propellerjeit pörgethetik majd fel azok, akik megveszik ezt a tulajdonképpen két szimulátort tartalmazó programot. A rendelkezésünkre álló adatok egyelőre minimálisak, de a grafikára láthatóan nem lehet panasz. A megjelenés időpontja ismeretlen.

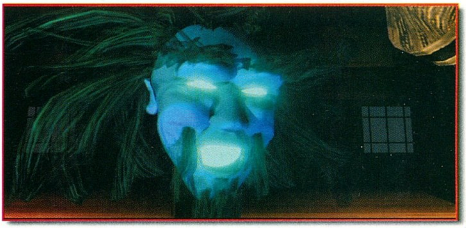
THRONE OF DARKNESS

A japán mitológia sötét világába vezet ez a diabloid akció-RPG, melyben a játékosok hatalmas hadúr szerepében vezethetik hét különleges képességű szamurájból álló seregüket természetesen a Gonosz erők ellen. Mivel minden harcos más képességekkel és saját, egyéni fegyverzettel rendelkezik, mindenek előtt meg kell ismerned a bennük rejlő lehetőségeket. A játékot hangsúlyosan multiplayer módra kihegyezve készítik.

A Click Entertainment programját az Acclaim adja ki 2000. tavasza környékén.







gyerekjátékok mellett a szórakoztató konzol és pc-s játékok is egyre nagyobb szerepet kapnak, de az E3-nak és az ECTS-nek valószínűleg még nincs mitől tartania. :)

▣ Megváltoztatták az Omikron nevét, a végleges cím egyszerűen a The Nomad Soul lesz.

▣ A következő Sid Meier nevével fémjelzett program az Antietam! lesz. A Gettysburg! hagyományaira épülő játék ismét történelmi stratégia lesz.

▣ Július 6-án indult a Meridian 59 következő kiegészítője, a Liberation. Igaz, a 3DO megváltoztatta az egyre kevésbé népszerű online RPG fizetési struktúráját, de szerintem ez is kevés lesz ahhoz, hogy megtartsa az EverQuesthez pártoló játékosokat.

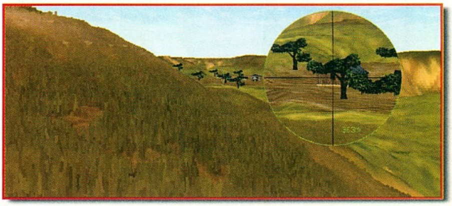
FRISS !

TITANIUM ANGELS

Kategóriáját tekintve leginkább szürreális kalandjátéknak nevezhető ez a program, melyben Cramen Blake irányítása mellett a viszonylag intelligens, pókszerű gép, a Titan vezetése is a nyakadba szakad, miközben felfedezed Kai'Tin világát. Három idegen faj háborújának közepébe csöppenve az lesz a dolgod, hogy megoldd mások érzékeny kérdéseket érintő, veszélyes feladatait. A játék különlegességét az általad irányított karakterek kettőssége adja, s a küldetések megoldásában rajtad áll, milyen taktikát alkalmazol.

Megjelenés: 2000. ősz

DELTA FORCE 2



Úgy látszik, a folytatások korszakát éljük, egyetlen sikerprogram sem ússza meg ezt a sorsot. A Delta Force 2 már új generációs motorral, a Voxel Space 3 terrannal pörög, s az időjárás elemei kihatnak a játékmenetre is. Az Interneten érdemes kipróbálni a NovaLogic kommunikációs rendszerét, a Voice-Over-Netet.

Megjelenés: 1999. október

▣ Hálaadáskor nemcsak pulyka kerül terítékre Amerikában, hanem a nagysikerű Toy Story folytatása is. A Pixar Anitmation Studios jóvoltából megjelenő film csak videón lesz fogyasztható.

▣ Az Impressions feltette honlapjára az eredeti (még 1993-ban, 5 db floppyn megjelent) Caesart. Akit érdekel, nosztalgiázna, vagy történelmet tanulna, az uzsgyi, töltse le!

▣ A toplista első helyére került a TA: Kingdoms Amerikában.

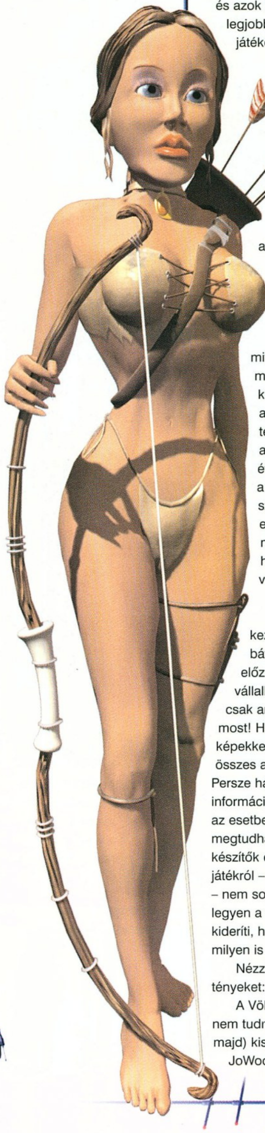
▣ A rajongók szavazzanak kedvenceikre, mert a Final Fantasy V és VI legnépszerűbb dalait megjelentetik a Final Fantasy Anthology CD-n.

Lily
lily@vogel.hu

FRISS !

Die Völker

PC GURU PREMIER



„VÖLKER" ELŐZETES AVAGY „A SETTLERS 3 ÚJ RIVÁLISA?"

Nem nagyon szoktam előzetesek megírására vállalkozni: egyrészt az ember ilyenkor meglehetősen kevés anyagot kap, és azok is nagyon egysíkúan (a legjobb oldaláról) mutatják be a játékot, másrészt legtöbbször játszható verzió még sehol sincs. Most sem tettem volna, ha a Völkerhez (magyarul „Népek"-nek lehetne fordítani) küldött anyag nem német nyelvű lett volna, amelyet jobb híján az én nyakamba varrtak –"Te úgyis német cégnél dolgozol, vagyis tudsz németül!" felkiáltással.

Az egyszeri író persze mit tehet mást, elfogadja a megbízást, és a kiadó által küldött anyagokat, amelynek alapján – természetesen – az éppen aktuális játék lesz az évezred durranása, aztán ha a végleges változat (amelyet szerencsés (?) esetben esetleg ismét ő kap) megjön, akkor kiderül, hogy kell-e mentegetőznie vagy sem!

Ennek fényében kezdem csodálni azokat a bátor embereket, akik ilyen előzetesek megírására vállalkoznak – főleg, ha ők is csak annyi infót kaptak, mint én most! Három A4-es lap és egy képekkel teli CD – ennyi volt az összes anyag, ami eljutott hozzám! Persze három oldalra rengeteg információ bezsúfolható, de ebben az esetben ez nem így volt: mindent megtudhattam a papírokról a készítők elérhetőségét illetően, de a játékról – néhány felsoroláson kívül – nem sok adat volt... Nos, ember legyen a talpán, aki ennyiből kideríti, hogy a végleges játék milyen is lesz fél év múlva!

Nézzük akkor a száraz tényeket:

A Völkert (angol címét még nem tudni, talán „Nations" lesz majd) kis osztrák fejlesztőcsapat, a JoWood készíti. Lehet, hogy bennfenteseknek ez a név mond valamit, bevallom, én még nemigen hallottam róluk, bár a kiadó Infogrames szerint igen ismertek az építős és gazdasági szimuláció témakörében. Hmmm... lehet, hogy csak én nem bírom megfelelően követni az eseményeket!

Ezt az információt az is alátámasztja, hogy a játékhoz ajánlott gép mindössze P233-as 32MB RAM-mal (ez nem minimum, hanem ajánlott konfiguráció)! Eszerint a fejlesztés nem ma kezdődhetett, mert a nagy cégek már nemigen adják alább a

PII/300-nál és második generációs 3D gyorsítónál! Ettől persze a program még lehet nagyon jó – én sem a grafikán (ugye általában ehhez kell a bikaerős gép) szoktam lemérni a játékok minőségét.

A játék leginkább a Settlers sorozathoz hasonlítható, legalábbis a mellékelt képekre tekintve nekem azonnal ez a képzetem támadt! Itt azonban rögtön komoly hátrányba kerül, hiszen a Settlersnek már két része régóta megjelent, és többé-kevésbé sikerült is komoly rajongótábort szereznie magának.

Egy hasonló jellegű programnak nagyon meg kell vernie az etalont, hogy tényleg komoly eladásokat lehessen produkálni – ezért is tettem kérdőjelet az alcím mögé, hogy a Völker valóban konkurenciája lehet-e a Settlers 3-nak.

A játék kerettörténete kicsit eltér a megszokottól: ugyebár tudjuk, hogy „jobb" bolygókon a gólyák hozzák a gyerekeket, de sajnos ezek a madarak sem dolgoznak mindig hibátlanul! Az egyszerű földi gólyák fejlettebb űrbéli társai sincsenek ezzel másképp, és az egyik távoli bolygóra tévedésből három nép képviselőit is leszállítják (csak hogy minél előbb elmehessenek sarki űrkiskocsmájukba iddogálni).

A törpszerű Pimmonok, az elegáns Amazonok és a rovarszerű Sajikik egyszerre kezdik meg harcukat a túlélésért a bolygón, amely csak az egyik nép számára lehet végleges otthon! Innen már természetesen minden a maga medrében folyik, vagyis a játékos kiválaszt egy fajt, és azt kell győzelemre vinnie a másik kettő ellenében. Magától értetődően multiplayer opció is lesz, a játék jellegéből adódóan legfeljebb három játékosig – de ez ma már alapkövetelmény, szinte említést sem érdemel.

Természetesen még elhalmoznak minket egy csomó felsorolásszerű adattal, ami azt hivatott jelezni, hogy ez a program milyen óriási léptékű lesz. Csak néhány a fontosabbak közül: népenként 10-20 küldetés, 75 épület, 85 foglalkozás, több mint 100 találmány, kereskedés, diplomácia, tapasztalati rendszer a katonáknál és a többi... Bevallom, én ebből nem sok következtetést tudok levonni, de minden játék dobozán ilyesmiket szoktam olvasni, tehát biztos fontos ezeket közölni a reménybeli vásárlóval!

Ezzel körülbelül minden lényegeset elmondtam, amit ebből a rövid sajtóanyagból le lehetett szűrni. Ha megnézitek a képeket a játékról, akkor pontosan annyit fogtok tudni, amennyit én (és remélem, megértitek, miért nem merek véleményt mondani)! A grafika szépnek ígérkezik, de ezenkívül a játékmenetről (izgalmas-e, le tud-e kötni, újrajátszható-e stb.) semmit sem lehet mondani. Csak annyit merek megkockáztatni, hogy a Völker lehet akár jó játék is, ha a tervezők nem rontják el, és tudnak valami olyant is beletenni, ami meggyőz minket, hogy ezzel kell játszani és nem a Settlers X. részével! Gondolom, angol verzió is lesz hamarosan és a fiúk nem csúsznak annyit, hogy a játék rendszere teljesen elavuljon... Reméljük a legjobbakat!

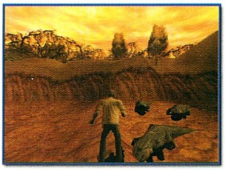
Az örök kételkedő (vagy csak tapasztalt?): Pellus

Shadow Man

PC GURU PREMIER

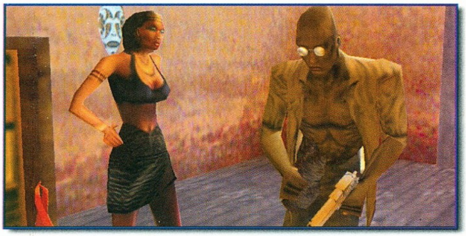
Kezdetben nem fűztem sok reményt az Acclaim legújabb akciójátékához. Első ránézésre nincs is rajta semmi különleges, de néhány óra intenzív játék után hamar kiderült, hogy sokkal többről van itt szó, mint átlag alatti Doom klónról. Sokkal inkább 3D-s kalandjáték, amely nemcsak a reflexeket, hanem a szürke agysejteket is megmozgatja. Jelenleg még nincs teljesen kész, de az már most látszik, hogy komoly sikereket fog elérni.
A fejlesztőcsapat az Iguana, mely már letette az asztalra a Turok sorozatot. Most is valamiféle egészen egyedi motort dolgoztak ki. A Quake 2 engine-hez szokott szemnek kicsit csúnyácska, viszont még magasabb felbontásban is hasít mezei Celeronon. Az átvezető animációkat magával a motorral oldották meg, így megmenekülünk a borzalmas renderelésektől.

A kaland főszereplője Mike LeRoy, aki a fekete mágia nagymestere. A valós világ mellett jól eligazodik a halottak földjén, a Deadside-on is. A két dimenzió közötti közlekedést egy vudu mackóval oldja meg, bármikor képes elteleportálni a már megismert helyszínekre. Felváltva kell feladatokat teljesítenünk a két világ között. Utunk során élőhalottak és halandó sorozatgyilkosok leselkednek ránk. Lehetetlen végleg meghalni: abban az esetben, ha az energiánk elfogy, a pálya elejéről indulunk.
A fegyverarzenálunk nem olyan változatos, mint az átlagos FPS-ekben, de azért itt is birtokba vehetjük az Uzit és a vadászpuskát. Ezekbe a halálhozó szerkezetekbe azonban muníció is kell. Az ellenfelekhez hasonlóan ez is újrateremtődik, tehát nem kell takarékoskodnunk vele. A túlvilágon persze ezek az eszközök hatástalanok, ezért más módszerekhez kell folyamodnunk. Előkerülnek a tiltott varázsigék, s rég elfeledett erők lendülnek újra mozgásba.
A mágiához manna kell, amelyet szintén a túlvilágon gyűjthetünk össze.



A küldetés teljesítésében két segítőtársunk is akad. Nettie, a voodoo mágia papnője halandó, ezért Mike segítségére szorul, ha olyan nehézséggel kerül szembe, melynek megoldása a túloldalon található. Jaunty a túlvilág kapujának őrzője. Ők ketten a játék során hasznos tanácsokkal látják el a főhőst, ezért érdemes időnként visszatérni hozzájuk.

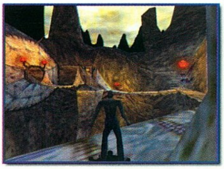
A Shadow Man felfogható egyfajta szerepjátéknak is, hiszen a főhős a sötét lelkek összegyűjtésével szintet lép. Ezeket a lelkeket a Jó erők még az idők kezdetén börtönözték be. Ebben a válságos helyzetben azonban ki kell őket szabadítani, hogy esély legyen a Gonosszal szemben. Az így szerzett erő birtokában a főszereplő egyre hatalmasabb varázserővel



telítődik. A program felépítése is eltér a hagyományos akciójátékokétól. Azokban a már teljesített pályát utólag csak kivételes esetben kell újra meglátogatnunk. Itt viszont rengetegszer vissza kell térnünk. Felépítésénél fogva az összes helyszín egyszerre lesz a fejünkben, ami alaposan megnehezíti a feladatunkat. Ráadásul minden egyes látogatáskor kellemetlen meglepetésben lesz részünk: a már megölt ellenfelek varázslatos módon újjáélednek. Így az állandó lövöldözés kicsit unalmassá válik, de nincs mit tenni.

Sokszor előfordul, hogy a pályákon olyan részekhez érünk, melyek abban a pillanatban megközelíthetetlenek. Ilyen például a tüzes lávaszőnyeg, a folyékony tűztó, vagy a vérzuhatag. Ezekre a helyekre később visszatérhetünk, testünkön különleges tetoválással, mely képessé tesz az áthaladásra. E jeleket a küldetések sikeres teljesítése esetén jutalmul kapjuk.

A megölt ellenfelek után, a Bloodhoz hasonlóan, megmarad az életenergia, mely idővel eltűnik. Később olyan pusztító fegyvereket is zsákmányolhatunk, melyek a pillanat tört része alatt képesek végezni a rosszfiúkkal. Ennek egyetlen hátránya, hogy ez esetben semmi sem marad utánuk, s nem tudjuk a saját energiánkat feltölteni.

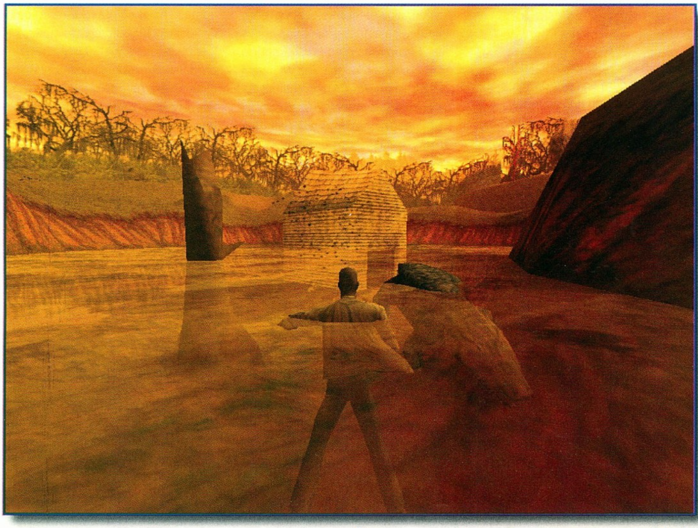


A főhős mozgása külön fejezetet érdemel. A Tomb Raider kalandornőjéhez hasonlóan a Shadow Man is tud mászni, ugrani, futni, sőt még búvárkodni is. A holtak birodalmában persze nincs szükség levegőre a víz alatti tevékenységhez, de ott sem árt azért résen lenni. A mélyben ugyanis ott leselkednek a vérszomjas manták, akik nagy tömegben még a félelmetes Shadow Man életét is meg tudják keseríteni. Nem sokkal jobb a helyzet a való világban sem. Ott hatalmas aligátorok úszkálnak a mocsárban.

A Tomb Raider eposz harmadik részének elkeserítő ügyességi részei után a Shadow Man kellemes meglepetést okozott. Nincsenek képpontra kiszámított dupla hátra szaltók, nem kell órákat bajlódnunk az ugrásokkal. A hely bőven elég, sőt, a főhős automatikusan megkapaszkodik a szélekben, ha elvétjük a távolságot. Újabb jó pont a játéknak.

Az igazat megvallva nem is tudom, mi volt az, ami ennyire megragadott. Ez a műfaj nem az én stílusom, de ettől függetlenül képes voltam az egész hétvégét eltölteni vele. Érdemes lesz tehát kicsit odafigyelni erre a játékra. Egyetlen CD, s kívánság szerint akár az egész feltelepíthető a winchesterre. A felhasználó-barátság az egész játékra jellemző. A kezelése nagyon könnyű, s néhány perc gyakorlás után már profikat megszégyenítő ügyességgel rohangálunk a csodálatos szintek között. Már alig várom a kész játékot, biztosan végigjátszom.

Mocsy
mocsy@vogel.hu



Vampire the Masquerade

PC GURU 00:00:00:01 PREMIER

Képzeld el azt a világot, mely csaknem olyan, mint a mienk, az emberek épp úgy élik mindennapjaikat, dolgozva, szeretve és gyűlölve, mint mi. Ám e felszínes lét mögött sötét erők mozgolódnak, valójában több száz, több ezer éves vámpírok, nagy hatalmú élőholtak irányítják a városokat. Ghouljaik, különleges magánhadseregük segítségével láthatatlanul kézben tartanak mindent.

E vámpírok vérvonala Káintól, Ádám és Éva gyermekétől ered. Ő volt az első gyilkos, ki bűnéért örök kárhozatra ítéltetett, de az emberek között kellett maradnia, s többé mégsem tartozhatott világukba. Csillapíthatatlan vérszomjára hallgatva újra és újra ölnie kellett, nem volt számára megváltás, nem volt segítség, csak a sötét gyűlölet és egykor volt élete emléke maradt…

Évszázadokon át szenvedett magányában, mígnem egy napon rájött, hogy nem kell egyedül léteznie. Vérének egyetlen cseppjével új, élettelen életre kelthette áldozatait. Négy gyermeket „nemzett", négy újabb vámpírt, kik örökölték atyjuk erejét, vágyait és átkát.

Aztán az utódok sorra újabb vámpírokat hoztak létre, az emberek pedig istenként imádták e pusztító lényeket. Szolgálták őket, és áldozatot mutattak be nekik, a természetfölötti rabszolgái lettek. Sötét idők voltak ezek, de az élet értelme a megújulás, a káosz és a rend váltakozása. Egyszer el kellett jönnie a napnak, mikor a szolgák fellázadtak.

A vámpírok hatalmas lények ugyan, de nem elpusztíthatatlanok. Véres harcok kezdődtek, melyek során rengeteg ember elhullott, ám számbeli fölényükkel és végtelen elszántságukkal végül mégis győzedelmeskedtek.

A megmaradt vámpírurak rettegve gyűltek össze, hisz tudták, számukra nincs megváltás, a végső halálnál minden csak jobb lehet. Új szervezetet hoztak éltre, melynek legfőbb eszméje a háttérben maradás volt, ördögi lényük eltitkolása. Nem állhattak ki többé nyíltan az emberek elé, nem fedhették fel valódi mivoltukat. Azokat, akik ez ellen a szabály ellen vétettek, saját testvéreik pusztították el. A Maskarádé megkezdődött.

Ez a háttere a White Wolf kiadó nagy sikerű szerepjátékának, a Vampire: The Masquerade-nek. Sok ezernyi megszállott veszik el hétvégenként ebben a sötét és őrült világban, hogy ősi, elfeledett titkokra derítsen fényt. A játék szabálykönyve a közelmúltban magyarul is megjelent, ezáltal lehetővé vált, hogy kis hazánk képzelt hősei is részeseivé válhassanak a kalandoknak.

Ám cikkem célja nem ennek bemutatása, hanem a Nihilistic Software közeljövőben megjelenő játékáé, a Redemption – Megváltásé.

Egy kezemen meg tudnám számolni, hogy hány komolyabb, vámpírokkal foglalkozó játékot adtak ki az elmúlt öt év során. Ráadásul igazán jó egy sem akadt köztük. A Legacy of Kain érdekes próbálkozásnak bizonyult ugyan, de csak addig, míg demo változatban létezett. A végleges játék sajnos túl hamar unalmassá vált.

De a kocka talán épp most fordul. A szűkösen kiszivárogtatott előzetes információk alapján a Redemption jó eséllyel pályázhat minden idők legjobban kivitelezett vámpíros játékának címére, sőt, talán még az örökkévaló RPG-k közé is bekerülhet.

Christof Romuald szerepébe kell beleélned magad, ki a XII. században született, és a Kard Testvériségének keresztény harcos gyülekezetébe tartozott. Ő volt a rend legvitézebb harcosa, mígnem magyarországi csatája során megsérült, és Prágába utazott gyógyulni, ahol a helyi vámpír klán célpontja lett. Legyengült állapotában nem volt képes ellenállni a szörnyetegeknek; megingott Istenbe vetett hite, és az „ölelés” során, mikor kiszívták a vérét, ő maga is lélektelen élőholttá változott. A történet a következő nyolcszáz évet öleli fel, amint próbálván megőrizni elvesztett embersége maradékát, magánháborút indít új fajtája ellen.

A többi RPG-vel ellentétben a feladatod nem egyszerűen az lesz, hogy minél nagyobb erőkre szert téve megsemmisítsd a végső ellenfelet. Legalábbis nem a hagyományos értelemben, hiszen a gonosz most legbelül, önmagadban létezik. Ha a démon föléd kerekedik, ha átengeded magad a gyilkolás vágyának, elveszel.

Mint látható, nem hétköznapi történettel állunk szemben. De vajon maga a játék milyen lesz? A program gyönyörű, 3D-s megjelenítése okot adhat az aggodalomra, vajon akcióelem nem lesz-e túl sok benne és kaland túl kevés, ám a fejlesztők magabiztosan állítják, hogy ettől nem kell tartani. Minden tekintetben „vérbeli” szerepjátékról van szó. Lesz benne szerelem és árulás, önzetlenség és kapzsiság, élet és halál. Végül is a Final Fantasyben is sikerült eltalálni az egészséges arányt, miért ne lehetne ez most is így?

A játékot egérrel kell irányítani. A kurzor segítségével jelölheted ki a helyet, ahova főkaraktered küldeni akarod. Három társa, kiket magával vihet általában szorosan a nyomában járnak, de személyiségüknek megfelelően időnként megtagadhatják az engedelmességet, és más utat választhatnak. Nem fognak birka módjára átgyalogolni az utcáról beszüremlő napsugarakon; ha kell, akár éjfélig is várnak, míg biztonsággal továbbmehetnek.

Vámpír léted igazi „szépségei” leginkább harc közben tűnnek elő. Gyakorta lesz szükséged különleges eszközök és taktikák alkalmazására, mint például gyilkos karmok növesztésére, melyekkel leszakíthatod ellenfeled fejét, de akár ködde vagy farkassá is átalakulhatsz. A csaták valós időben zajlanak, mégsem quake-szerűen kell elképzelni azokat, hisz módodban áll társaiddal csapatot alkotni. Míg egyiktek előretör, hogy kardjával szabdalja fel az ellenfelét, a többiek hátulról fedezhetik íjaikkal. Legalábbis a középkori Velencében, hisz később, modern korunk Londonjában vagy New Yorkjában járva ezek a fegyverek túl nagy feltűnést keltenének.

És most következik a számomra legjobb hír. A Vampire-t nemcsak egyedül lehet játszani, hanem lehetőséged lesz rá, hogy barátaiddal oldaladon szállj szembe a szörnyetegekkel, vagy akár a vadász és az üldözött szerepébe is beleélhetitek magatokat.

Így előzetesen azt mondhatom, ha az itt leírtak igaznak bizonyulnak, ez lesz a közeljövő egyik legnagyszerűbb játéka. Decemberi megjelenésekor méltó vetélytársa lehet még a Diablo 2-nek is.

Bird

CD GALAXIS

A legigényesebb és legszélesebb játékválaszték!

Ha meguntad a hamis ígéreteket, a soha meg nem érkező újdonságokat és a kibontott, használt dobozokat, akkor itt az ideje, hogy elnézz hozzánk, és

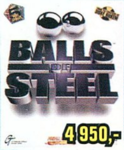
TALÁLKOZZ AZ IGAZI JÁTÉKVILÁGGAL!

Nálunk az ország legjobb programkínálata vár, kizárólag eredeti, bontatlan, originál kiadásban – hogy valóban a legjobban vásárolhass. Plusz minden héten újdonságok, új akciók!

Adventure Pack*	9 950
(Broken Sword 2, Fallout, Die By The Sword + Mission)	
Age Of Empires Gold	11 950
Ages Of Myst	9 950
(Myst 1 + Myst 2 Riven)	
Aliens vs Predator	9 950
Alpha Centauri	9 950
Arany Kollekció Shareware:	
Autóverseny	1 950
Gyerekjátékok	1 950
Sportjátékok	1 950
Baldur's Gate*	7 950
Baldur's Gate Mission	5 950
Balls Of Steel	4 950
Biggest Names 2*	9 950
(FIFA 98, Need For Speed 3, Future Cop LAPD, Trespasser, Die Hard Trilogy, Tiger W. 99)	
Billiard Clubhouse	9 950
Caesar 3	7 950
Capitalism Plus	2 950
Carmageddon (+ 2 j.)	4 950
Carmageddon 2	4 950
Champ. Manager 3	7 950
Civil War	3 950
Civiliz.: Call To Power	9 950
Colin McRae Rally	7 950
Commandos BtCoD	5 950
Conflict Freespace	3 950
Deathtrap Dungeon	3 950
DeathKarz	5 950
Deer Avanger	6 950
Descent 3	9 950
Diablo	5 950
Die By The Sword	2 950
Duke Nukem 3D Plus	5 950
(alap + Duke In DC + Caribbean)	
Dune 2000	4 950
Dune 2000 + Red Alert	7 950
Dungeon Keeper 2*	9 950
Eastern Front 2	10 950
Earth 2140 Dlx	2 950
Ecstatica 2 (+ 2 j.)	4 950
European Air War	9 950
Expendable	10 950
F1 Racing 2 Monaco	7 950
F-22 Lightning 3	9 950
Falcon 4.0	9 950
Fallout 2	5 950
FIFA Soccer 99	5 950
Fighter Squadron	5 950

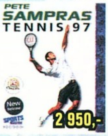
Fighting Steel	9 950
Fleet Command	9 950
Flight Unlimited 2	4 950
Fly*	9 950
Flying Corps	3 950
Gabriel Knight Anthol.	6 950
(GK 1+2, regény, zene)	
Game Commander	9 950
(Irányítsd hanggal a játékodat!)	
Get Medieval	4 950
Grand Prix Legends	5 950

Imperium Gal. 2 Naptár	1 950
(Falinaptár poszter képekkel)	
Incubation	2 950
Industry Giant	5 950
Israeli Air Force	5 950
Jack Orlando	1 950
Jagged Alliance 2*	7 950
Jazz Jack Rabbit 1+2	4 950
Jazz Jack Rabbit 2 SF	5 950
Joint Strike Fighter	3 950
Kingpin	10 950



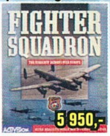
Balls Of Steel

Championship Manager 3



Sampras Tennis

Conflict Freespace



Fighter Squadron

MegaPak 9

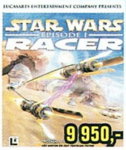
Overload Compilation

Mega 3 Pak

Great Battles Collector	5 950
Grim Fandango	10 950
GT Sports Cars Racing	10 950
Half-Life Spec. Ed.*	10 950
Heavy Gear 2	9 950
Hell-Copter	9 950
Heroes Of M&M 3	7 950
Hidden & Dangerous	9 950
Imperialism	4 950
Imperialism 2	9 950

Knights & Merchants	5 950
Lands Of Lore 3	9 950
Larry's Casino	4 950
Last Express	2 950
Lords Of Magic	4 950
M1 Tank Platoon 2	4 950
Machines	5 950
Magic & Mayhem	2 950
Man In Black (+ 2 j.)	4 950
Master Of Orion 2+CivN	3 950

MechWarrior 3



Racer

Phantom Menace

Might & Magic 7

MIÉRT ÉRDEMES NÁLUNK TÖRZSVÁSÁRLÓNAK LENNED?

Mert a legkényelmesebb feltételekkel jár:
- Örök érvényű, ingyenes kártya
- Soha ki nem merülő kedvezmények
- A legszabadabb felhasználási mód, nincsenek kötelezettségek
- Kényelmes bevezető ár az újdonságokra is
- Kizárólag bontatlan, minőségi termékek széles választékban

INGYENES AJÁNDÉK!

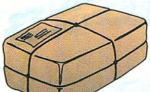
Kiemelt újdonságot, illetve az egyszerre több programot vevő törzsvásárlóinkat most

AJÁNDÉK POSZTERREL

és más, ingyenes ajándékokkal lepjük meg.
(Pontos feltételek az üzleteinkben.)

CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

Az ország egész területére.



Hívj minket, hogy akár már másnap a legjobb játékokkal játszhass!

Telefonszámunk:

361-4061

Vagy gyere be boltjainkba,hogy személyesen válogathass a legjobb, legfrissebb játékok közül!

Budán:

1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
(a Móricz Zsigmond körtérnél)
Telefon/Fax: 361-4061
Nyitvatartás:
Hétfő-Péntek 10-18h

Pesten:

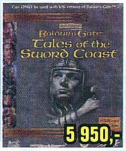
1072 Budapest, VII. kerület
Akácfa u. 13.
(a Blaha Lujza térnél)
Telefon: 321-1565
Nyitvatartás:
Hétfő-Péntek 10-18h

Internet honlap: www.cdgalaxis.hu – Friss árlista 0-24h: FaxBank 2-333-666 / 2345 #

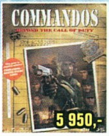
Extra nyári akciók!

MechWarrior 3	9 950
Mega 3 Pak	4 950
(3 teljes játék: Carmageddon, Ecstatica 2, X-Com Apocal.)	
MegaPak 9	4 950
(8 teljes játék: Civilization 2, Pro Pinball 2, Interstate 76, Discworld 2, D.Derby 2, iF22, J.N. 5, Admiral Sea)	
Midtown Madness	10 950
Might & Magic VII	9 950
Motorhead (+ 2 j.)	4 950
Myst + Riven	9 950
Myth 1	3 950
Myth 2: Soulblighter	5 950
Need For Speed 2 SE	3 950
Overload Compilation	4 950
(3 teljes játék: Men In Black, Motorhead, Premier Man. 98)	
Panzer Commander*	4 950
Panzer General 2*	4 950
Police Quest SWAT 2	5 950
Powerslide	4 950
Pro Pilot 98	4 950
Pro Pinball 3	5 950
Quest For Glory 5	5 950
Rage Of Mages	5 950
Railroad Tycoon 2	9 950
Railroad Tycoon 2 Miss.	5 950
Rainbow Six	6 950
Rainbow Six Mission	4 950
Rainbow Six Gold	9 950

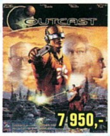
Caesar 3



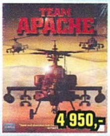
Baldur's Mission



Commandos BtCoD

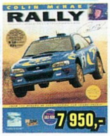


Outcast

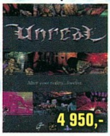


Team Apache

Tomb Raider 2 Gold



Colin McRae Rally



Unreal

Need For Speed 4	9 950
Neverhood	6 950
O.D.T.	5 950
Oddworld	3 950
Oddworld 2	9 950
Official F1 Racing*	7 950
Operation Art Of War 2*	9 950
Outcast	7 950
Outlaws	4 950
Overseer	3 950
Rally Bajnokság	2 950
Red Baron 2	4 950
Redguard (Elder Scr.)	9 950
Redline	9 950
Requiem	9 950
Return To Krondor	9 950
Robo Rumble	4 950
Rollercoaster Tycoon	9 950
Sampras Tennis	2 950
Sanitarium	9 950

Settlers 3	6 950
Settlers 3 Mission	3 950
Settlers 3 Gold	9 950
Seven Kingdoms AA	5 950
Shogo	5 950
Silver	10 950
Sim City 3000	9 950
SC 3000 + Alpha C.	11 950
SC 3000 + Myth 2	9 950
Sin	5 950
Speed Busters	9 950
StarCraft	5 950
StarCraft Brood War	6 950
StarCraft Battlechest	11 950
Star Trek Birth OT Fed.	10 950
Star Wars Episode One:	
Insiders Guide MM	9 950
Phantom Menace	9 950
Racer	9 950
Star Wars:	
Behind Magic MM	9 950
Jedi Knight Gold	9 950
Rebel Assault 1+2	3 950
Rebellion	7 950
Rogue Squadron	9 950
Shadows Of The Emp.	5 950
TIE Fighter Collector	2 950
X-Wing Alliance	9 950
X-Wing Collector 3D	9 950
X-Wing vs TIE Gold	7 950
Superbike	9 950
Team Apache	4 950
Tex Murphy Overseer	3 950
Thief	7 950
TOCA Touring Car 2	7 950
Tomb Raider Gold	5 950
Tomb Raider 2 Gold	5 950
Tomb Raider 3	6 950
Total Annihilation	3 950
Total Ann. Kingdoms	9 950
Turok 2	7 950
Ultimate Soccer M. 98	4 950
Unreal	4 950
Vészhelyzet	2 950
Viva Football	9 950
Warcraft 2 Deluxe	5 950
Western Front	10 950
Wing Commander 5	4 950
Worms Armageddon	9 950
Worms Pack	6 950

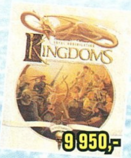
* = Hamarosan megérkezik

Áraink a törzsvásárlói kedvezményeket és az áfát tartalmazzák.

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Akcióink a készletek erejéig, ill. augusztus 31-ig érvényesek.

ÚJDONSÁG!

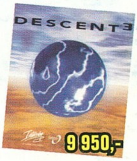


TA Kingdoms

Insider's Guide MM

Kingpin

Dungeon Keeper 2



Descent 3

Ha az elsők között szeretnél játszani egy hamarosan megjelenő játékkal: jegyeztesd elő INGYEN!

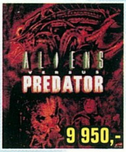
MULTIMÉDIA:

II világh. nagylexikona	6 950
Ady Összes Művei	4 950
Állatok birodalma	5 950
Angol Kiejtés Iskola	4 950
Arany Kollekció Shareware:	
Grafika	1 950
Internet	1 950
Vírusírtók	1 950
Zeneszerkesztők	1 950
Beszélő Szótár Angol	6 950
Beszélő Szótár Német	6 950
Beszélő Képes Angol	6 950
Beszélő Képes Német	6 950
Biblia 5.0	3 950
Clip-Dic tagjai	3 950
Computer Iskola	5 950
Easy ABC	1 950
Európa Atlasz 99	5 950

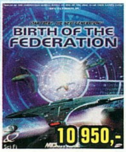
Révai I-XXI kötet

Éléstár	3 950
Irodalmi Lexikon	5 950
Kutyatár	1 950
Lopva Angolul tagjai	2 950
Magyar Fontok és Clip.	5 950
Magyaro. Autóatlasza	4 950
Manó Angol	4 950
Manó Élővilág	4 950
Manó Kaland	4 950
Manó Matek	4 950
Manó Matek 2	4 950
Manó Muzsika	4 950
Manó Német	4 950
Mikszáth K. Összes M.	3 950
Music Maker 2.0	3 950
Music Maker 3.0	6 950
Music Maker 2000	12 950
Music Studio 2000	12 950
Music M. hangminták	4 950
Művészeti Lexikon	5 950
Nagy Képes Világtört.	3 950
NyelvLabor tagjai	4 950
Nyelvmester tagjai	4 950
Nyelvstúdió sorozat:	
Angol, Német 1	5 950
Angol, Német 2	5 950
Angol, Német 3	5 950
Olasz, Spany., Fr. 1	5 950
Pallas Nagy Lexikona	4 950
Pannon Enciklopedia	3 950
Révai I-XXI	1 450
Révai I-X. (text is)	2 950
Révai XI-XXI (text is)	3 350
Verstár 98	4 950
Vicctár	1 950
Világatlasz 99	6 950
Világ szótárai (Útiszótár)	5 950

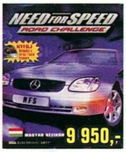
Fleet Command



Aliens vs Predator



Star Trek BotF.



Need For Speed 4

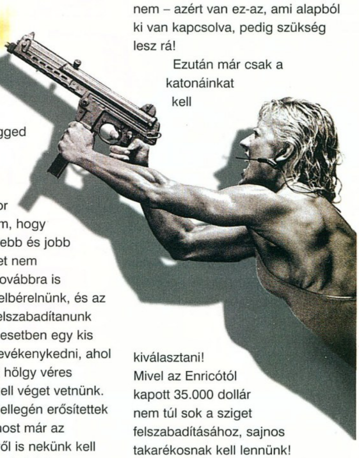
Jagged Alliance 2

Múlt év vége felé meglehetősen negatív híresztelések terjengtek a Sir-Tech háza felől: előbb az, hogy tönkrementek, és minden készülő játékukat abbahagyták (Jagged Alliance 2 és Wizardry 8!), majd az, hogy tönkrementek ugyan, de a játékaikat még kiadják. Utána nagy csönd, a honlap bezárva, a cégnél senki sem elérhető... Egy-két hónappal ezelőtt terjedtek az örömteli hírek, hogy sikerült kiadót találni a már gyakorlatilag kész Jagged Alliance második részére. Egy kicsit belemélyedve a programba nyugodtan mondhatom – kár lett volna érte!

Mivel a Sir-Tech Kanadai cég, a Guru HQ-ban kicsit meglepődve vették észre, hogy a program bizony német nyelvű! Természetesen ügyeletes nyelvi szakértőnket (közismert szerénységem tiltja, hogy reklámként ideírjam az illető nevét) nem kellett sokáig biztatni, hogy ez a program megér egy kis sétát, és néhány álmatlan éjszakát követően aztán lassan a cikk is kezdett körvonalat ölteni! Előrebocsátom, hogy igen összetett programról van szó, amely ráadásul rengeteg stratégiai elemet is tartalmaz, így szerintem nem érdemes lépésről-lépésre történő végigjátszást írni, annál is inkább, mert még én sem jutottam a játék legvégére. (Hja, egy hét alatt ez nem megy, kérem! Ez egy kicsit bonyolultabb program annál!) Szokásom szerint nem sokat fogok írni a kezelésről, mert a gépkönyv (amelyet ugye mindenki elolvasott már!) erre való. Akinél pedig véletlenül „kimaradt" volna a dobozból (remélem, egyre kevesebb ilyen van közöttetek!), az vész esetén megtalálhatja a teljes használati utasítást a játék könyvtárában PDF formátumban!

Első lépésként érdemes telepítenünk a két eddig kiadott patchet (v1.01 és v1.02), amelyek ügyében érdemes körülnéznetek a CD-n, mert ha a főnökség nem felejtette el, akkor ott kell, hogy legyenek valahol! Rengeteg hibát orvosolnak, és bár a játék nélkülük is játszható, azért sosem árt, ha mindig a legújabb verzióval rendelkezünk! Néhány fegyver (pl. sörétes puska) hatékonyságán javítottak, az üzletek választéka nagyobb lett – szóval megéri feltenni!

HÁTTÉR



A játék alapötlete és felépítése lényegében megegyezik a Jagged Alliance első részével, ha egészen őszinte akarok lenni, akkor azt is mondhatnám, hogy csak nagyobb, szebb és jobb lett, de az alapötlet nem változott! Vagyis továbbra is zsoldosokat kell felbérelnünk, és az ő segítségükkel felszabadítanunk területeket. Jelen esetben egy kis szigeten fogunk tevékenykedni, ahol a Deidranna nevű hölgy véres diktátorságának kell véget vetnünk. A játék stratégiai jellegén erősítettek annyiban, hogy most már az elfoglalt területekről is nekünk kell gondoskodnunk: a helyiek kiképzéséről és elosztásáról csakúgy, mint a felderítésről és a kulcsfontosságú pontok védelméről! Ne legyenek illúzióink! A túlerő óriási lesz, és minden körmönfont ravaszságunkra, ügyességünkre és persze szerencsénkre szükségünk lesz, ha le akarjuk győzni Deidranna hadseregét!

INDULÁS ELŐTT

Még mielőtt nekiugranánk a játéknak, néhány beállítást kell elvégeznünk. A nehézségi szint meghatározása gondolom, nem okoz gondot senkinek – én a középsőt választottam (ezt azoknak ajánlják, akik már ismerték az első részt). A sci-fi mód néhány szörnyet (további küldetések) tesz be a bányákba, a további fegyverek opció pedig rengeteg különleges fegyverrel gazdagítja az arzenált. Személyes tapasztalatom szerint ezt nem érdemes bekapcsolni, mert a fegyverek tulajdonságai nem változnak, csak ugyanaz a puska 5 féle néven szerepel. Ráadásul, ha ezt a módot választjuk, akkor nem kapunk segítséget ahhoz, hogy az adott fegyverbe milyen töltény való (jó, mondjuk, rá lehet jönni...). Még van egy-két menüpont mazochistáknak (időlimit), de ez a három a leglényegesebb.

Az opciók (O) képernyőt is gyorsan keressük fel, és állítsunk be néhány dolgot! Nem szeretnék nagyon szájbarágós lenni, mindenki megtalálja majd, mi kell itt és mi nem – azért van ez-az, ami alapból ki van kapcsolva, pedig szükség lesz rá!

Ezután már csak a katonáinkat kell kiválasztani! Mivel az Enricótól kapott 35.000 dollár nem túl sok a sziget felszabadításához, sajnos takarékosnak kell lennünk! Mindenekelőtt készítsünk egy saját katonát 3.000 dollárért (a játékba implementált Interneten van a site,

ahol ezt megtehetjük). Ennek a katonának nem kell majd zsoldot fizetnünk, és a kapott bónuszpontokból egészen tűrhető karaktert lehet belőle fejleszteni (erről majd lásd a tippeket is)! A maradék pénzből vegyünk fel még három zsoldost két hétre (felszereléssel!), akik viszonylag megfizethetők. Orvos nem kell (elég, ha egy-két ember valamit konyít ehhez a területhez), az elsődleges szempont a célzóképesség legyen! Itt még nem kell ügyelnünk arra, hogy az embereink kedveljék egymást, az első két hetet mindenképpen teljesítik nálunk, de utána már erre is oda kell figyelni!

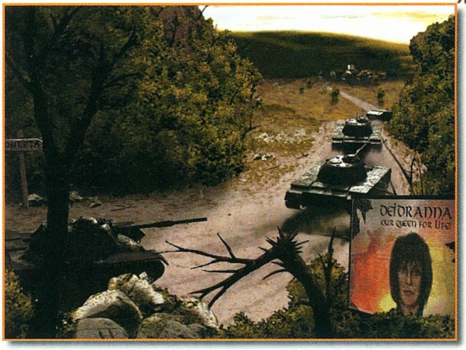
Ezután helikopterrel a célterületre szállítanak minket, és megkezdődhet Arulco felszabadítása!

STRATÉGIAI RÉSZ

Ez az az összetevője a játéknak, ahol a legtöbb változás történt az előző rész óta! A fő képernyőn láthatjuk Arulco térképét (256 mező és 4 szint áll rendelkezésre, szóval van hely bőven!). A szűrőgombok segítségével beállíthatjuk, hogy pontosan melyik részletét szeretnénk megfigyelni. Itt lehetőségünk van a karaktereink mozgatására is – vagyis nem kell mindig „bemenni" a területre, és úgy haladni mezőről-mezőre.

Baloldalt a katonáink listája (és a legfeljebb 18-ból egynek az adatlapja) látszik. Itt adhatunk utasítást az embereinknek, hogy mit csináljanak, ha éppen nem irányításunkkal harcolnak valahol. Ezeknél az opcióknál is számos újítással találkozhatunk: a korábbról már ismert gyógyításon, gyakorláson, alváson és szerelésen kívül embereink taníthatják egymást, milíciát képezhetnek a helyi lakosokból. A pihenés opciót nem érdemes elfelejteni! Ha nem biztosítjuk számukra a napi 10 óra alvást, akkor egy idő után morgolódni kezdenek, és teljesítményük is egyre rosszabb lesz. Arról nem is beszélve, hogy éjjellátó készülék nélkül amúgy sem sok mindent tudunk tenni a terepen...

Alul az üzenetablak és néhány általános infó található még, innen léphetünk be laptopunk segítségével az Internetre, valamint innen tudunk átlépni az opciós képernyőre (menteni). Az időgyorsítást érdemes itt még megemlíteni! A JA2-ben vegyes időrendszert találunk: ha éppen nem történik semmi érdekes (nem támadtak meg, senki sem ért el beállított célpontot stb.), akkor a játék gyorsított idővel halad (ennek a sebességét állíthatjuk itt). Ha kritikus esemény történik, akkor az idő megáll, és dönthetünk arról, hogy mi történjék (például átvehetjük az irányítást valamelyik harcban a taktikai képernyőn). Ilyenkor az idő jóval lassabban halad.



A játékba implementált Internetről még érdemes néhány szót ejtenünk! Ugye, a katonákat is ezen keresztül vettük fel, és itt láthatjuk a leveleinket is, de ezen kívül még rengeteg opció található itt – amelyek persze a játék során egyre bővülnek majd! A legfontosabb ezek közül talán Bobby Ray fegyverüzlete, ahol mindenféle jó és kevésbé jó fegyvert és felszerelést próbálnak ránk sózni. Általában a választék mindig egy kicsit mögöttünk kullog, vagyis valamivel rosszabb dolgokat árul, mint amink már van, de a lőszerutánpótlásban mindenképpen fontos szerepet fog majd betölteni. Ne felejtsük el a szállítást is megrendelni (célpont: Drassen – aki Londont állít be, az megérdemli!), különben ítéletnapig várhatunk a cuccainkra. E-mailben értesítenek majd bennünket, ha a szállítmány elérte rendeltetési helyét.

Az éppen nálunk harcoló katonákról is részletes infókat kaphatunk – ami igen fontos lesz akkor, amikor döntenünk kell majd, ki megy, és ki marad!

Összevethetjük egymással zsoldosaink teljesítményét, ami lényegesen megkönnyíti ezt a nehéz feladatot. Ne felejtsük el, hogy katonáink menet közben fejlődnek is, vagyis elképzelhető, hogy szerződésük lejártával komoly béremelést követelnek majd! Ez is fontos szempont kell, hogy legyen...

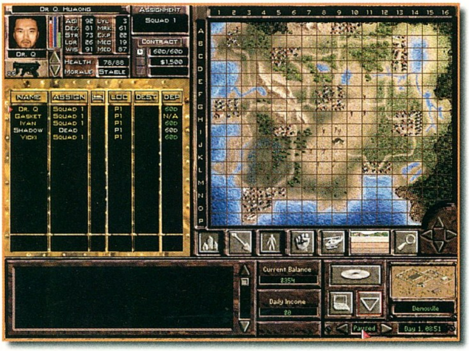
TAKTIKAI RÉSZ

Ha olyan szektorba lépünk, ahol ellenséges erők vannak, akkor kezdődik a taktikai csata. Ez igencsak hasonló a korábbi részben megismerthez, de azért néhány újítás itt is akad. Ha jól emlékszem, a JA-ben nem lehetett testrészekre célozni (mondjuk, hiába van valakin kevlar mellény, ha mesterlövészünk szépen fejbe lövi!), és nem lehetett a tetőn mászkálni sem (ez utóbbi nagyon cool!), csak hogy néhányat említsek a fontosabbak közül...

A csata elején lehetőségünk van elhelyezni embereinket a csatatér

szélén. Ez akkor igazán fontos, ha több csapattal egyidejűleg támadunk (a stratégiai képernyőn van lehetőség megvárni egymást), de adott csapatnál is fontos, hogy lehetőleg ne a mező közepén, hanem némi fedezéket biztosító területen tegyük ki az embereinket…

Olyan esetben, amikor nem kritikus létesítményt támadunk, vagy amikor a miliciánkat támadják meg, lehetőségünk van a gépre bízni a csata kimenetelét. Személyes megfigyeléseim alapján a milíciák által vívott csatákat érdemes a gépre bízni (mert őket úgysem tudjuk irányítani), de ha több



A csatánál is vegyes időrendszer működik: amíg embereink nem pillantanak meg ellenséget (illetve egy-két körig nem láttak ilyet), addig az események valós időben zajlanak. Amint a helyzet kritikus lesz, a program azonnal átvált körökre osztott módra, amelyben minden katonának van adott mennyiségű akciópontja (amelyet a tulajdonságai határoznak meg), és ezekből gazdálkodva kell irányítanunk őket. Ezután a gép irányítja az ellenfeleket, majd megint mi következünk és így tovább.

emberünk van a helyszínen, érdemesebb saját kezünkbe venni az események befolyásolását.

Itt most lehetne csomó okos dolgot mondani arról, hogy hogyan kell irányítani az embereket, hogyan kell kúszni-mászni, hogyan kell csapdát hatástalanítani és tetőre mászni, de a JA2 irányítása annyira zseniálisan egyszerű, hogy erre mindenki magától is rájön! Arra sem érdemes sok szót vesztegetni, hogy a fedezékek mire jók, továbbá hogy mi használható erre a célra és mi nem – aki egyszer elbújik az egyik csenevész bokor mögött, és lelövik, az úgyis rájön erre. A sok blabla helyett néhány apró ötletet elejtek majd a tippeknél, de részletes magyarázatba itt szerintem nem érdemes mélyedni. Ha valakinek mégis kérdései (tapasztalatai) lennének, amelyeket szívesen megosztana velem, akkor az E-mail címem itt lesz a cikk végén, szívesen megbeszélem vele a dolgokat! És most lássuk a tippeket!

TIPPEK

▣ Már említettem, hogy érdemes saját katonát képezni (az enyém természetesen „Hawkeye" Pellus névre hallgatott), mert neki nem kell zsoldot fizetni!
A tulajdonságoknál semmit se vegyünk nullára (akkor ezen a területen elvágjuk a fejlődés lehetőségét), de néhány értéket érdemes csökkenteni, hogy az igazán fontosakra koncentrálhassunk. Visszavehető például az orvosi jártasság, a vezetési képesség (ez főleg milíciák képzésénél fontos, de azt ne ezzel a karakterrel végezzük!) és esetleg a robbanóanyagok. Kiemelt figyelmet fordítsunk a célzásra (a maximális 85 pont erejéig) és érdemes az egészséget, ügyességet és az erőt is jó magasra állítani. Ezzel a módszerrel erős közepes karaktert szerezhetünk, aki igen jó szolgálatokat fog még tenni a csatákban!

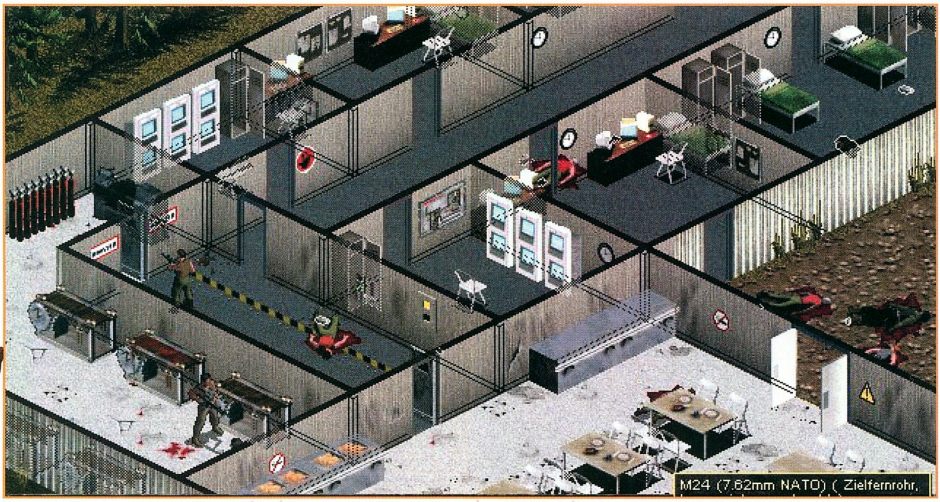
▣ Néhány katonának életbiztosítást is kell kötni, s ha az illető nem hal meg (nem fog!), akkor ezt távozásakor visszakapjuk.
A felszerelést is érdemes megvenni velük (eleinte mindenképpen), mert amíg találkozunk a többiekkel, és rendesen felszereljük az illetőt, addig is van valamilyen fegyverzet nála!

▣ Ha ügyesen beszélünk a lázadókkal (első küldetés), akkor mindjárt felvehetjük Irát, aki ugyan nem túl jó harcos, de milíciák képzésére tökéletes személy – és természetesen hazafi, vagyis nem kér zsoldot!

▣ Szintén igen gyorsan beszervezhető a csapatunkba Dimitri (egy másik lázadó), aki kicsit jobb ugyan, mint Ira, de azért őt is elsősorban képzési célokra használtam.

▣ Nagyon (NAGYON) fontos az elfoglalt objektumok erős védelme! Ezért is foglalkozott 6 fős csapatomból kettő a helyi lakosok képzésével. A kulcsterületekre (drasseni repülőtér, bányák és városok) legalább 20 fős milíciákat tegyünk, mert szinte bizonyos, hogy Deidranna katonái előbb-utóbb megtámadják ezeket. Különösen vigyázzunk a repülőtérre, mert ezen keresztül kapjuk majd az utánpótlást, illetve innen indul majd a helikopterünk, ha megtaláltuk a pilótát (most éppen őt keresem).

▣ Igen nagy a választék fegyverekből, de minél előbb be kell szerezni valamilyen hosszú csövű, pontos fegyvert. Vagyis felejtsük el a rengeteg pisztolyt és géppisztolyt! Puska, mesterlövész puska, gépkarabély lesznek a nyerők!
A sörétes puskát is hanyagoljuk, mert nagyon kicsi a hatótávolsága… Egyébként minden tárgyról kérhetünk infót jobb klikkel a katonánk felszerelési tárgyainál –



amíg nem ismerjük az egyes tárgyakat, addig érdemes ezt intenzíven használni!

▣ Ugyanitt tehetők fel a fegyverekre a különféle kiegészítők (távcső, lézerpointer, hangtompító stb.), amelyekkel adott fegyver hatékonysága óriási mértékben megnövelhető! Találtam egy mesterlövészpuskát lézerpointerrel és távcsővel, az egyik emberem (célzóképesség 96) ezzel gyakorlatilag bárkit homlokon lő, mielőtt az egyáltalán felfogná, miről is van szó… Ez persze rengeteg AP-ba (akciópont) kerül, de megéri, mert utána már legtöbbször csak kegyelemlövést (vagy azt se) kell adni az illetőnek!

▣ Meglehetősen sok fegyvernél lehetőség van sorozatlövésre – ilyenkor nem lehet pontosan célozni (vagyis nincs lehetőség több AP felhasználásával javítani a célzás pontosságán), de közelre vagy egymáshoz közel álló ellenségek esetében igen hatásos lehet. Hátránya persze a nagy lőszerfogyasztás, de hát valamit valamiért…

▣ Már említettem, hogy a pontos célzás létfontosságú, mert a lőszer bizony szűk keresztmetszet lehet! Vagyis ne sajnáljuk az AP-t, inkább kevesebb lövést eresszünk meg, de azok találjanak!

▣ Ezzel kapcsolatban: semmi értelme visszatöltögetni (ALT+L) az állást, ha egy lövés mellé ment. Visszatöltés után ugyanúgy mellé fog menni – vagyis a program kissé előre számol (nagyon helyes!). Viszont ha közben mást is teszünk (mozgunk, mással is ügyködünk valamit), akkor lehet újra kísérletezni! Ez fordítva is igaz: ha egyik emberünk csúnyán megsebesül, és visszatérünk az előző álláshoz, majd hagyjuk a gépet ismét lépni, akkor ugyanúgy el fogják találni az illetőt. Ilyenkor is az előző trükk segíthet: valamit csinálunk valakivel, lementjük az állást (ALT+S), majd ismét próbálkozunk, amíg egyszer jobban nem sikerül megúszni a dolgot…

▣ Az előzőek miatt mindig érdemes minden katonának néhány AP-t hagyni, hogy egy mezőt még tovább mozoghasson, esetleg pozíciót válthasson, mert ha a gép támadása után csúnyán elintézik, akkor ezek a pontok (és a velük elérhető apró mozgások) életet menthetnek!

▣ A különféle fegyverekbe más-más kaliberű lőszer kell (ez, mondjuk, nem meglepő).
A pisztolylőszereket most hagyjuk (talán a 9mm-esekből érdemes valamennyit vinnünk, mert az jó géppisztolyhoz is), a komolyabb fegyverekhez viszont érdemes megjegyezni, mi való. A rendes (nem sörétes) puskákhoz 5.56-os lőszer kell – ebből meglehetősen sokat lehet találni. Fontos még a 7.62-es NATO szabványú lőszer, amely sajnos nagyon ritka, viszont igen sok jó géppisztolyba, illetve mesterlövész puskába kell! Ezért ne felejtsük el Bobby Ray üzletét, és az ilyen típusú lőszereket mindig hozzuk el tőle…

▣ A különféle lőszereknek altípusaik is vannak (például páncéltörő verzió)! Ezeknek igen kellemes hatásuk van, ha célba találunk velük…

▣ Általában embereink mindig azt használják, ami a jobb kezükben van (fegyver, elsősegély-láda, szerszámosláda), de egyes tárgyak két kezet igényelnek! Lehetőségünk van persze két fegyverrel (például pisztollyal) is nyomulni.

▣ Egy-egy emberünk viszonylag kevés cuccot vihet magával, de egyes helyekre több tárgy is betehető. Mondjuk lőszerből a hátizsák egy mezőjén 2-4 darab is lehet! Lehetőleg ezért ne szedjünk fel mindenféle vacakot, mert itt nincs központi raktár, mint az első részben – amit összeszedünk, azt bizony cipelni kell. Persze le is tehetjük, de ne csodálkozzunk, ha az értékesebb cuccok bizony el-eltűnnek!

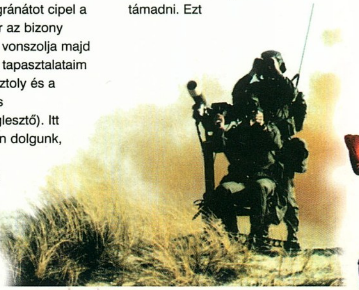
▣ A szűkös hely mellett a súlyra is ügyelnünk kell: ha valaki 4 géppisztolyt és 6 gránátot cipel a csatamezőn, akkor az bizony igencsak nehezen vonszolja majd magát (személyes tapasztalataim szerint egy géppisztoly és a menetfelszerelés is meglehetősen döglesztő). Itt ugyan profikkal van dolgunk, nem olyan mezei katonával, mint én voltam, de azért ezeknek az embereknek is vannak korlátjaik!

▣ Néhány embernél tartsunk kést, hogy a haldoklókra ne kelljen golyót pocsékolni! Hja, kérem a játékban is piacgazdaság van, nem pazaroljuk az értékes muníciót!

▣ Attól, hogy valamelyik ellenfél „lefeküdt" a földre és agonizál, még nem biztos, hogy nem tud felkelni! Néhányszor előfordult, hogy az illető állapota kritikus volt (ez eggyel jobb, mint a haldokló), de a legrosszabbkor felkelt, és lövöldözni kezdett… Azokra is figyeljünk, akik elestek, de csak azért, mert a lábukat találtuk el!

▣ Egy embernél tároljunk némi robbanóanyagot, mert néha csak ilyen erőszakos módon tudunk bejutni bizonyos helyekre. Mondanom sem kell, hogy a C4-es detonátor nélkül nem sokat ér (időzítős vagy rádiós is van).

▣ Érdemes az embereinket egy csapatban mozgatni, mert így igen jól tudják védeni egymást! Általában az ellenfelek is elszórva helyezkednek el a pályán, de ők is megpróbálnak egymás felé közeledni, és csoportosan támadni. Ezt



megakadályozandó, szépen lassan kússzunk végig embereinkkel a terepen, és közben szedjünk le mindenkit, aki szembejön! Ha már nagy hatótávolságú fegyvereink is vannak, akkor ez igen könnyű lesz, mert ha mindig le tudjuk lőni az összes ellenfelet, aki felbukkant, akkor ezek nem tudják értesíteni a többieket, és azok szépen bambán a helyükön maradnak! Ha viszont nagy csatába bonyolódunk, akkor biztosak lehetünk benne, hogy a gép is szépen hozni fogja a szektorban található embereit erősítésként!

▣ A játék vége felé páncélosok ellen is kell majd harcolnunk! Eddig még nem jutottam el, de olvastam róla a Neten és az egyik német újságban is. Nyilván puskákkal itt nem sokra megyünk... Csak azért említem meg, hogy ha valaki „neheztüzérséget" talál, ott ne hagyja véletlenül!

▣ A játék eleje táján Speck is felbukkan a Neten, aki azóta saját közvetítőirodát nyitott, és konkurenciát akar teremteni az A.I.M.-nek! Az általa kínált emberanyag ugyan gyengébb, de sokkal olcsóbb is!

▣ A játékban meglehetősen sok szereplő van. Akiknél nem csak az egészségi állapotuk van kiírva, hanem a nevük is, azokkal érdemes beszélni. Valamilyen szerepük lesz a játékban, ami nem biztos, hogy számunkra pozitív! Vagyis lesz olyan NPC (non-player character), akit bizony le kell puffantani, mint egy kutyát! Persze ezek nyilvánvalóan ellenségesek lesznek, de azért számítsunk erre is!

▣ Néhány küldetésben nem emberek ellen kell majd harcolni (sci-fi módban például a szörnyek is ilyenek). Én eddig a vadmacskás (bár szerintem ezek inkább tigrisek!) küldetést kaptam meg ebből a kategóriából, és mondhatom, úgy lemészárolták az embereimet, mint a pinty! Ezek az állatok iszonyú gyorsak, és rengeteg életerejük van, de ami a legrosszabb, legalább egy tucat jött belőlük! Szegény embereimnek hiába volt sorozatlövő fegyverük, a túlerő bedarálta őket (RIP!). Szóval erre a küldetésre sok és jó embert vigyünk...

▣ Ha valamelyik emberünk sokszor megsebesül, akkor szerződése lejártával olyan esetben is otthagy minket, ha egyébként menet közben nem tiltakozott hangosan semmi ellen! Persze vannak olyan esetek is, amikor két katona utálja egymást, és az egyik erre hivatkozva mindenképpen elmegy...

▣ Itt is lehetőség van különféle tárgyak kombinálására, amiről a már kapható „Megoldási kézikönyv" mond bővebbet. Néhány dolog egyértelmű (molotov koktél, fegyverekre kiegészítők, bomba és detonátor), de biztosan van még rengeteg egyéb lehetőség is! Ha valaki talál ilyeneket, kérem, ossza meg velem is!

▣ A kulcsokat és kódkártyákat a program másképp kezeli. Ezeket külön tárolhatjuk, nem kell értékes helyet áldoznunk rájuk a hátizsákunkban. Ha van nálunk ilyesmi, akkor ládák és ajtók esetében ez az opció is kivilágosodik, és használható.

▣ Természetesen a JA2-ben is van lehetőség arra, hogy AP-ket félretéve az ellenfél körében is támadjunk, ha azok a katonánk hatókörébe érnek. Ez sajnos nem mindig történik meg (nem egészen értem, miért), néha katonáink bambán bámulják, hogy az ellenfél kilép a sarok mögül, odamegy hozzájuk, és késével beléjük bök! Ha viszont a dolog működik, akkor nagyon kellemes! Megbújunk valamelyik ajtó mellett, és aki kilép... Ennek igen hasznos volta abban van, hogy akit eltalálunk, annak az akciópontjai is csökkennek (mivel ezeket a gép a tulajdonságokból számítja ki, amelyek találatok esetében természetesen erősen a mínusz tartomány felé tartanak). Vagyis ha valakit jól eltalálunk, akkor jó esélyünk van arra, hogy az illető nem tud majd visszatámadni!

▣ A különféle tárgyak útját a program meglehetősen pontosan számolja, tehát lehet sérüléseket okozni repeszekkel (mellélövés esetében!) és különféle tárgyak dobálásával is. Persze ezek jóval kisebbek, mint a közvetlen találat sebzései, de azért ez is valami...

▣ Ha valamelyik emberünknek javítási feladatot adunk ki (csak akkor lehet, ha van szerszámosládája), akkor először a saját tárgyait javítja meg, de utána foglalkozik a többiekével is!

▣ Néha pontosan ilyen célokra iktassunk be egy-egy szünnapot! Javítás, gyógyulás, milíciaképzés végezhető ilyen „szabadnapokon", de a többiekkel se lazsáljunk: némi mozgás (tréning) senkinek sem árt!

▣ Az éjjellátó készülékek nálam nem működtek túl jól! Deidranna elit katonái halálpontosan lövöldöztek rám a sötétből, miközben én nem is láttam őket! Szóval, ha valaki rájön ezen eszközök tényleges használati módjára, kérem, közölje velem is a trükköt!

ÖSSZEFOGLALÁS

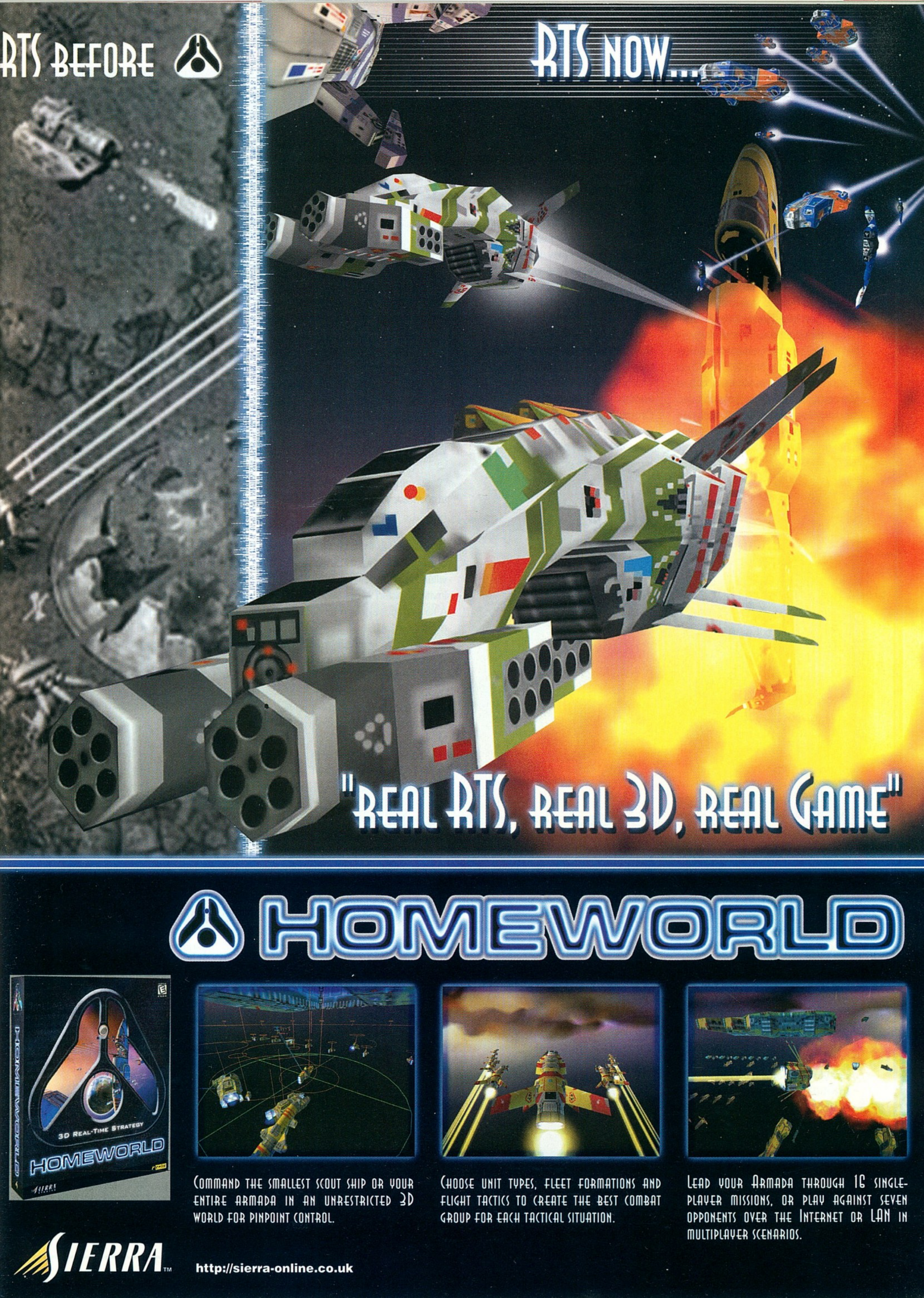
Meg kell vallanom, nagyon vártam már ezt a programot, és azon kevesek közé tartozik, amelyekben nem kellett csalódnom! Mindig is nagyon jó fejlesztőcsapatnak tartottam a Sir-Tech gárdáját, akik most is kiemelkedőt alkottak (ráadásul a Wizardry sorozattal már korábban örökre belopták magukat a szívembe)! Nem 3D-s szupercsodáról van szó (a gépigény is elfogadható), a játék mégis olyan, hogy egyszerűen odaköti az embert a gép elé. „Csak még ezt a kört" felkiáltással az ember nem bírja abbahagyni – pedig amióta dolgozom, és korán kelek, nem nagyon fordult elő, hogy hajnalig játszottam volna valamelyik játékkal! A zene és az effektek is nagyon jók (a szereplők német kiejtése szuper! „Én lenni készen" stílusú!). A humor is van a játékban: a katonakészítésnél található személyiségteszt kérdéseiben például iszonyú jó poénok voltak (persze leginkább németek számára, de néhány tréfát én is értettem). Szóval, mit mondjak: van hangulata a játéknak, ami sajnos manapság egyre ritkább! Ha megjelenik az angol verzió, akkor minden stratégiát kedvelő egyénnek melegen ajánlom – most a nyári szünetben talán több időt is rá lehet szánni erre a nagyon jó játékra!

Captain „Hawkeye" Pellus
laszlo.peller@jungheinrich.hu

3DFX ▢ D3D ▢

Topware Interactive
Sir-Tech / www.sir-tech.com
Pentium 166 / 32 MB RAM / 50 MB HDD

Grafika	90%
Hang	92%
Irányítás	95%



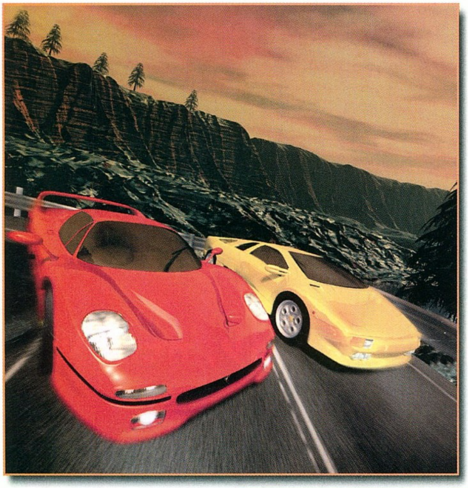
RTS BEFORE
RTS NOW...
"REAL RTS, REAL 3D, REAL GAME"
HOMEWORLD
3D REAL-TIME STRATEGY
HOMEWORLD
SIERRA
COMMAND THE SMALLEST SCOUT SHIP OR YOUR ENTIRE ARMADA IN AN UNRESTRICTED 3D WORLD FOR PINPOINT CONTROL.
CHOOSE UNIT TYPES, FLEET FORMATIONS AND FLIGHT TACTICS TO CREATE THE BEST COMBAT GROUP FOR EACH TACTICAL SITUATION.
LEAD YOUR ARMADA THROUGH 16 SINGLE-PLAYER MISSIONS, OR PLAY AGAINST SEVEN OPPONENTS OVER THE INTERNET OR LAN IN MULTIPLAYER SCENARIOS.
SIERRA™
http://sierra-online.co.uk

NFS: Road Challenge

BEVEZETŐ

…már csak egy kör volt hátra, hetet sikeresen teljesített. Tudta, hogy nagyon vigyáznia kell az ugratóval, hiszen a felfüggesztés és a kocsiszekrény már így is komoly sérüléseket szenvedett. A mezőny nagy része régebben leszakadt, de ketten igen közel jártak: körülbelül négy másodpercre. Pillanatokon belül eldől minden, ráfordult az emelkedőre. Az utóbbi körök megpróbáltatásait a méregzöld Mercedes SLK 230-as igencsak megsínylette: első fényszórói kitörtek, hátsó lökhárítója és az utas oldalán lévő ajtó is behorpadt, a bal hátsó kerék felfüggesztése pedig nagy erejű ütődéstől hajlott el. A motor is megsérült, ugratás utáni leérkezéskor rongálódott meg. Az őt üldöző BMW Z3-asok feltűntek a visszapillantó-tükörben: vajon fékezhet most? Agytekervényei vad táncba gabalyodtak, és végül döntött: nem lassít, ő bizony ugratni fog, ha az autó megszakad, akkor is. Próbált még több gázt adni, de a megnyüstölt motor nem bírt nagyobb teljesítményt kipréselni magából. Ugratott. Leérkezéskor a kocsiszekrény megdőlt, szinte meghajlott, az autó pedig a villámcsapás robajával csapódott a betonra. Visszakapcsolt, de eltévesztette a sebességi fokozatot. Minden igyekezete ellenére a két rivális elhúzott mellette. Idegesen ütött a kormányra, szemei vörös tűzben izzottak: muszáj győznie. Ha nem nyer, elveszti a bajnokságot! Centiméterről centiméterre közeledett hozzájuk, egymás mögé tapadva érték el a célegyenes előtti kanyarkombinációt. Milliméterekre suhant el a fal mellett, így máris a második helyen találta magát. Belső ívre sodródott, és gázt adott. Bródszájdolva csapódott neki a másik autónak, mely az ütközés energiájától a pályát övező korlátnak vágódva teljesen lelassult. Örömittasan és büszkén csapott a levegőbe: ha nehezen is, de megszerezte a kötelező győzelmet, a pénz végre összegyűlt az áhított BMW M5-ös megvásárlásához…

…minden idők legnépszerűbb autóversenye tovább folytatódik.

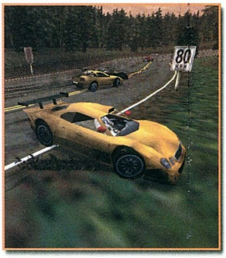


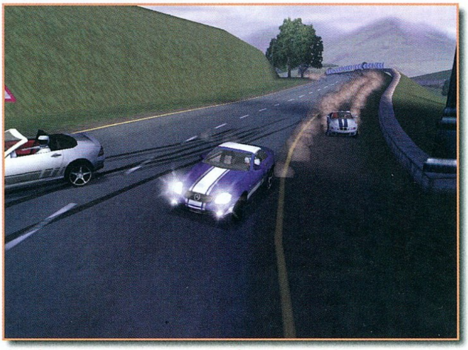
HŰTÖTT MÉLYGARÁZS

A sorozat továbbra is hű marad önmagához, egzotikus és villámgyors autók vezetőülésébe invitál minden sebesség-fanatikust. A kínálat lényegében az NFS3-ra épül, de akadnak itt nagy visszatérők a korábbi részekből és teljesen újak is.

A menekülő fél megtestesítőjeként a különböző kiegészítők megjelenéséig 16 autó választható: BMW M5, BMW Z3, Bonus Chevrolet Camaro, Bonus Porsche, Chevrolet Camaro, Chevrolet Corvette, Ferrari 550 Maranello, Ferrari F50, Jaguar XKR, La Niña, Lamborghini Diablo SV, McLaren F1 GTR, Mercedes CLK-GTR, Mercedes SLK 230, Pontiac Firebird, Porsche 911 Turbo. A törvény oldalán volán mögé ülőket BMW M5, Camaro, Corvette, Diablo SV, La Nina és Porsche 911 Turbo vezetőülése várja. Ráadásként különleges rendőrautókkal (ranger terepjáró stb.), a „career” mód teljesítése után pedig a forgalomból ismert 15 jármű (lásd később) valamelyikével is versenybe szállhatunk.

Az autókat a készítők menetteljesítményeik alapján 4 kategóriába sorolták be. Érdemes kisebb teljesítményű járművekkel megszokni a harmadik rész óta kicsit megváltozott irányítást, majd fokozatosan átnyergelni a leggyorsabbakra. A legelső NFS gerincét képező multimédiás anyagból most az autókról készített videó-bejátszások már teljesen hiányoznak, és a képanyagot is keveselltem. Versenyzés előtt érdemes még kiválasztani a megfelelő színű autót (legyen igazán dögös neonzöld vagy rikító lila), ráadásul megváltoztathatjuk annak beállításait is (szép, de felesleges opció).





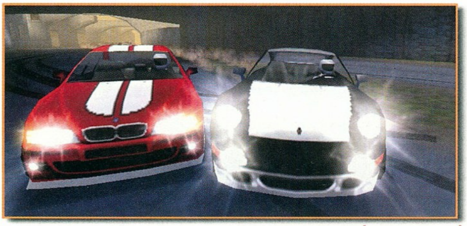
VERSENYMÓDOK

Career: A legfrissebb rész legszámottevőbb újítása az eddigi háromhoz képest, hogy mélységet, tartósságot, még hosszabb

élettartamot kölcsönöz a játéknak. Összesen 10 bajnokságon kell magunkat keresztülverekednünk a végső megmérettetésig, a „Tournament of Champions"-ig. Egy-egy bajnokság maximum 5 versenysorozatból állhat, ezek pedig legfeljebb 8 versenyből. Mielőtt bárki is számolgatni kezdene: a teljes versenysorozat megnyeréséhez minimum 126 futamon kell részt vennünk!

Autóversenyzői karrierünket mindössze 20.000 dollárral kezdjük el. Versenyeken elért eredményeinkért pénzdíjakat kapunk, melyekből mindenkori autónk javítási költségeit, tuningolását és újabb autók esetleges megvételét kell finanszíroznunk. FONTOS, hogy mindig hagyjunk elegendő pénzt a következő versenysorozat nevezési díjának befizetésére is! Az autók teljesítményének növelése úgynevezett tuning-csomagokkal történik, melyek 3 különböző technikai szintet képviselnek; a komolyabb versenyeken csak segítségükkel győzhetünk! Nagyon lényeges még, hogy a csomagok felszerelésével az autó külleme is megváltozik: a különleges könnyűfém keréktárcsák, az egyedi első és hátsó légterelő elemek, az oldalsó küszöbök, a króm kipufogócsonkok és a vadító fényezés mind-mind csak a „career" módban találhatók meg (ezek a „szépítészeti kellékek" minden autó esetében másképp néznek ki). Egyedül a legkomolyabb géposztályba (AAA) sorolt autókat nem lehet tuningolni. A versenyeken fellépő különböző sérülések lényegesen befolyásolják az autó kanyartartását, gyorsulását és végsebességét is, érdemes tehát óvatosan vezetni, leginkább az ugratásokat kerüljük el.

A versenysorozatok 3 csoportba sorolhatók: - **tournament**: meghatározott számú pályán játszódó pontversenyre alapuló bajnokság; - **knockout**: kieséses rendszerű bajnokság, a döntő futamot értelemszerűen mindössze két autó vívja; - high stakes: a negyedik rész címadó ötlete és szlogenje is egyben: „Tégy kockára mindent: nyerd el az ellenfeled autóját vagy veszítsd el a sajátod!" Autóinkat el is adhatjuk, de a gép az eredeti, nem tuningolt járgány értékének felét fizeti majd érte, ezért ezt az opciót nem érdemes igénybe venni.



A gép által irányított vezetők tudásuk szerint 3 csoportba tartoznak: - **amateur**: kevés vizet zavaró, állandóan a lekörözés sötét árnyékával küzdő pilóták; - **pro**: valamivel gyorsabb, keményebb vezetők, szintén könnyen legyőzhetők; - **champion**: néhány tucat verseny után ezek a sofőrök sem jelenthetnek kihívást...

Az újabb bajnokságok eléréséhez az aktuálisan kiválasztott minden versenysorozatán meg kell nyernünk az aranyérmet. Célunk nem más, mint a végső győzelem, mely cheat-kódokat és hihetetlen pénzesőt zúdít ránk, ráadásul az NFS 3 pályáit is ajándékba kapjuk.

A „career"-módhoz „account" fedőnéven a statisztikáinkat vezető menüpont tartozik még: jobb sarkára klikkelve hosszabb menüsort nyitunk meg. A gép itt az adott versenysorozatról és éppen aktuális autónkról tár elénk adatokat (milyen eredményeket értünk el eddig vele a teljes bajnokságban, és megvásárlása óta mennyi pénzt költöttünk rá stb.). Ahogyan folyamatosan haladunk előre a bajnokságokban, egyre meglepőbb számokat találunk majd itt...

Single race: A hagyományos versenymód, amelyben meghatározhatjuk ellenfelünk autójának típusát is, ráadásul különböző vezetési segédeszközöket is bekapcsolhatunk (fékrásegítés, irányítás megkönnyítése stb.).

Hot Pursuit: Az NFS 3-ban bevezetett rendőrségi üldözéses játék itt is nagy szerepet kapott, új ötletekkel is bővült. Először is két új játékmódot kapott: - **Getaway**: ámokfutóként kell menekülnünk mindaddig, amíg az idő le nem jár, rendőrként viszont a megadott idő alatt őrizetbe kell vennünk a gyanúsítottat. - **Time trap**: civilként időlimiten belül kell teljesítenünk a pályát, zsarubőrben pedig meg kell akadályoznunk a gépet ebben (messze a legnehezebb feladat). Természetesen a jól ismert játékmód is megmaradt. Újdonság, hogy a kékruhások oldalán játszva a pályán járőröző bármelyik autóba egyetlen gombnyomással átülhetünk, segítséget kérhetünk társainktól, betonpillérekből és fáklyákból álló úttorlaszt emelhetünk, helikopteres követést vehetünk igénybe, és persze szögesdrótot is elhelyezhetünk. Megfelelő teljesítményünk esetén garázsunk újabb rendőrautókkal gazdagodik.

Knockout: Ha mindhárom nehézségi szinten teljesítjük a

kieséses rendszerű bajnokságot, jutalmul az összes bónusz-pályát megkapjuk (Racetrack 1-2-3).

Tournament: Szintén mindegyik nehézségi szinten teljesítésre váró pontvadászat, melynek a három bónusz-autó (Bonus Porsche, Bonus Camaro, La Niña) a jutalma.

PÁLYÁK

Az elvárásaim olyan nagyok voltak, hogy eleinte egyik pálya sem nyerte el tetszésemet. Azóta azonban egyre jobban a szívemhez kezdenek nőni.

Az új résszel 10 új pályát kapunk, ráadásképpen pedig az NFS 3 pályáin is versenyezhetünk. Az új pályák közül kiemelném a skót földön található Celtic Ruinst, mely gyors kanyar-kombinációival és nagy ugratóival ideális szórakozást nyújt a kevésbé villám-reflexűeknek is. Nagyon tetszett még a francia Route Adonf, ahol először egy falucskán száguldunk át, majd az út sziklafalak között vezet, ezután

pedig teljes erőből tövig kell nyomni a gázpedált! Igen ötletesnek ítéltem még az amerikai Dolphin Cove-ot, mely vidám delfin-szobraival, világítótornyával, sötét erdejével, vízesésével és alagútjaival a legváltozatosabb környezetet kapta (mindenki menjen itt néhány kört éjszakai versenyen, ámulatba ejtő). A felsorolt három helyszín is nagyon jó, ám mégis mindegyik eltörpül a kanadai erdőkön átvezető Kindiak Park pályája mellett: igazából nem is a vonatok szerepeltetése lepett meg, hanem az a tempó, amellyel ezen az útvonalon autózni tudunk: SZÉDÍTŐ. Falak, korlátok, fák suhannak el centiméterekre a kocsiszekrénytől, majd óriási légi parádé következik, és ha nem vigyázunk, bizony a vonat is elsodorhat minket.

A régi pályák is megújulva, megszépülve érkeztek meg: textúráikat kicserélték, kiegészítették, új rajzolatokkal, effektekkel és kameraállásokkal bővültek.

Összesen 19 pályán száguldozhatunk, akár visszafelé, akár a kanyarokat tükrözve, netán esőben-hóban (sokkal realisztikusabb, nehezebb irányítás), de még éjjel is.

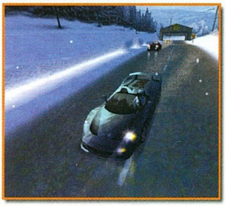
GRAFIKA ÉS HANGOK

Azt eddig is mindenki tudta, hogy az NFS 3 volt a valaha is megjelent legszebb grafikájú arcade autós játék. De azt senki sem sejthette, hogy a „High Stakes" ennyivel feljebb teszi a lécet. Egyszerűen félelmetes, mennyit tudtak még javítani: - színes fények és fény-árnyék játék, - „lens phlare" (szembetűző napsütés-effekt), - tökéletesített füst, por, sár, víz és hó, - műszerfal-világítás, mely külső kameranézetből is észlelhető; - megvilágított rendszámtábla; - törhető autók, melyek fényezése, lámpatestei és azok fényei is változnak, - átlátszó üvegű autók,

melyekben „feszít" a vezető; - 3D-s műszerfalak és belső tér (még inkább azt érezzük, hogy mi vezetjük az autót, hiszen oldalra vagy hátra pillantva is azt látjuk, amit a vezető ténylegesen lát). Remélem, a következő részben már lesz ablaktörlő is!

Ezeken kívül orvosolták az előző rész legsúlyosabb hibáját: az autók az út fölött mintegy öt centiméterrel lebegtek: a kicsit felemás megoldás kulcsa a megnövelt méretű gumiabroncsokban keresendő (egyik-másik autó igencsak borzasztóan néz ki velük). Kár, hogy néhány autó 3D-s modellje kicsit torz: egészen pontosan a Porschéra és a Firebirdre gondolok, mindkettő ormótlanra, tankszerűre sikerült. A helikopter nagy ötlet, éjszaka szívdobogtató, amikor reflektorral öleli körül az üldözött személy autóját, de az, hogy minden sziklafalba, fába és házba beleszáll igen nevetségessé teszi.

A zenékkel elégedetlen voltam, a zeneszerzéssel megbízott programozók semmitmondóan jellegtelen prüntyögéseket kotyvasztottak. Inkább hallgattam a motorhangokat, melyek ismét tökéletesek, hiszen az eredetikről készültek. Verseny közben lehetőség van saját audio-CD hallgatására is. Érdekesség, hogy a rendőrautók szirénáinak vijjogása minden országban más, a helynek megfelelő, csakúgy, mint festésük és külsejük. Kár, hogy az egyéb, forgalomban szereplő autók pocsék hangokat kaptak: hová tűnt a teherautó dudája vagy mély motorbőgése? Azt sem értem, hogy a Playstation verzió rendőrei



mindenhol a saját anyanyelvükön szólalnak meg, PC-n ez a lehetőség mégsem adatott meg …

ZÁRSZÓ ÉS ÉRTÉKELÉS

Két hét intenzív játék után bátran állíthatom, hogy elkészült minden idők legjobb arcade autóversenye – ám az etalon még mindig az első rész. Az irányítás pofonegyszerű, a cockpit rázkódik, az autók csodásak és végre összetörhetők. Félelmetes sebességgel, minden eddigit feledtető grafikával, új és gyorsabb rendőrökkel felvértezve tökéletes kikapcsolódást biztosít. Az ellenfelek tudásszintje sajnos igen alacsony, viszont az osztott-képernyős játék még mindig a legnagyobb poén a műfajon belül (ismét köszönöm Norbi).

A „Test Drive"-sorozat és a többi konkurens fényévekkel, szerintem végérvényesen lemaradt. Reszketve várom a sorozat következő részét, mely „Motor City" alcímmel jelenik majd meg és a Street Rod-sorozat (igen!) méltó utódjává válhat.

Dauby

94%

3DFX D3D

Electronic Arts / www.ea.com
www.nfs4.com
Pentium 200 / 32 MB RAM / 380 MB HDD

96%
88%
98%

A DANUBIUS RÁDIÓ

ÉS AZ ECOBIT

BEMUTATJA:

I. Országos Szimulátor Verseny 1999

Ha szereted a motoros, autós és repülős szimulátorokat, akkor miért ne mutatnád meg mindenkinek?
Az I. Országos Szimulátor Verseny lehetőséget nyújt arra, hogy profi pilótákkal küzdj, s a tehetséged hihetetlen nyereményekre váltsd!

Megnyitó: 1999. Július 17. Lurdy-Ház 14 óra, elődöntők július 31-től november 6-ig minden szombaton

A versenyben szereplő játékok, időpontok és nyeremények:

Jane's F15	VII.31.	IX.4.	**I. Repülés vadászgéppel + ORCA HL-K számítógép új Intel PIII processzorral** II. Force Feedback joystick + Intel PIII processzor + alaplap III. Voodoo 3 grafikus gyorsító kártya
F16 Agressor	VIII.21	X.2.	
World War II. Fighters	VIII.7.	IX.11.	
Israeli Air Force	VIII.28.	IX.25.	
F16/Mig29	VIII.14.	IX.18.	

GT Sports Car	VIII.21.	IX.11.	**I. Részvétel világbajnoki rally futamon + ORCA HL-K számítógép új Intel PIII processzorral** II. Force Feedback versenykormány + Intel PIII processzor + alaplap III. Voodoo 3 grafikus gyorsító kártya
Nascar Revolution	VIII.7.	IX.4.	
NFS III	VII.31.	VIII.28.	
NFS IV	IX.18.	X.2.	
F1 Racing Simulator	VIII.7.	IX.25.	
BreakNeck	VIII.14.	IX.25.	
Testdrive 5	VIII.21.	IX.11.	

Superbike Championship	VIII.14.	IX.4.	**I. Részvétel világbajnoki Superbike futamon + ORCA HL-K számítógép új Intel PIII processzorral** II. Force Feedback versenykormány + Intel PIII processzor + alaplap III. Voodoo 3 grafikus gyorsító kártya
	VII.31.	IX.25.	

Nevezés: A kiválasztott játékok dobozáról kivágott vonalkódot ragaszd fel a kitöltött nevezési lapra, és küldd el címünkre.
További információt találsz a Danubius Rádió honlapján, továbbá a PC-Guru és a CHIP hasábjain és az Ecobit forródrótján. Tel.: 351-3078.

Köszönet támogatóinknak:

ELECTRONIC ARTS™ DANUBIUS RÁDIÓ HERTA intel inside pentium® /// PC GURU CHIP

A versenyre jelentkezőket a pontos időpontokról és helyszínekről, illetve program beállításokról és szabályokról a jelentkezési lapon feltüntetett levél vagy e-mail címben személyre szólóan értesítjük.

A repülőgép szimulátorok győztesének nyereménye repülés vadászgéppel, amihez részleges repülőorvosi vizsgálat (egészségügyi alkalmasság) és 18 életév betöltése a feltétel.

A jelentkezési lapot a kartonon találod!

Dungeon Keeper 2

Az apró, zöldbőrű lény szaporán szedte lábait. Hatalmas szemeivel rémülten tekintett fel, a Nagyúr elégedett-e vele. De nem látta őt, a hatalmas kezet, még nem. Rohant a folyosókon a csillogó sziklákhoz. Apró csákányával szorgosan kalapálta a rögöket, s a megtelt zsákkal már szaladt is a kincstár felé. Társai ott loholtak mellette, szintén majd felbuktak nagy igyekezetükben.
A leggyorsabb, a legügyesebb akart lenni, hogy a Nagyúr elégedett legyen és nyugodt, legalább ő ne okozzon neki gondot, vagy csalódást. Ám megbotlott, nem vette észre az arra tébláboló csirkét. Nem is értette, hogy kerül ez a buta szárnyas a könyvtárba… Sietve felkapta a zsákot, és szaladt volna tovább, amikor a hatalmas pofon a falnak penderítette. Könnyes szemekkel tekintett fel, szinte várta a következő ütést, amely nem is késett sokáig. Csak egyet tehetett, aprókat jajgatva feltápászkodott, és igyekezett erőt venni felbuggyanó bánatán. Rohant tovább, nem gondolkodott, nem érzett, csak lelkében hüppögve szaladt…

A Nagyúr arcán démoni mosoly terült el, s élvezettel morzsolta szét ujjbegyén a gyorsan megalvadt vércseppeket. Igen, így kell velük bánni, s a munka mindjárt jobban megy… Gonosznak lenni jó…

Menne neked? Képes vagy-e megtalálni, és szabadjára engedni a benned rejlő rosszat, azt, aki képes megteremteni a földalatti birodalmat, mely utat törve a fény világa felé megtörheti végre a Jó seregeit, hogy hordáival eltapossa annak szánalmas teremtményeit? Ha a válaszod igen, akkor a Bullfrog nyári meglepetése, az év egyik legjobb stratégiai játéka, a Dungeon Keeper 2 neked készült.

Tételezzük fel, hogy évekkel ezelőtt nem vártad hosszú hónapokon át az egyre késő „labirintus-igazgató szimulátort", és nem tudod, hogy ez a program milyen fantasztikus lehetőségeket kínál fel neked. Ez esetben olvasd végig a következő néhány oldalt. Ha azonban néhány éve mesteri Nagyúrként tartanak számon, s végigküzdötted a Deeper Dungeons küldetéseit is, nyugodtan lapozz a tippekhez és az értékeléshez. Feltétlenül élvezetesebb, ha magad fedezed fel a Dungeon Keeper 2 titkait…

A MÉLY BIRODALMA

Lüktetés... dübb, dübb, dübb. Hallod? Így ver labirintusod szíve, melyet mindenáron meg kell védened. Ez az, aminek éltető ereje keringteti pokoli birodalmad jelképes vérét, amely biztosítja hatalmadat és őrzi varázserődet. Sőt, az előző résztől eltérően még némi arany raktározására is alkalmas. Ha elpusztul, halott vagy magad is, ne feledd!

Kicsiny világod létrehozásához mindenek előtt aranyra és mannára lesz szükséged. Általában valamennyi pénzt kapsz rögtön a küldetés elején, s csekélyke manna is akad, ám a továbbiakban magadnak kell gondoskodnod ezek áramlásáról. Ebben segítenek azok a kis teremtmények, akik ide-oda szaladoznak labirintusod folyosóin, s irántad érzett hűségük okán keresik, hogy tehetnék minél hasznosabbá magukat. Nos, nem fognak unatkozni egyetlen percig sem, az biztos. Egyszerű klikkeléssel kijelölheted nekik, mit és hol ássanak ki, de ők lesznek azok is, akik birtokba veszik a frissen feltárt, vagy meghódított területeket, helyükre viszik a csapdákat, elvonszolják a sebesülteket, eltemetik a holtakat.

A korai küldetésekben minden bizonnyal a megfelelő termek megépítésével kell kezdened. Gyorsan tekintsük hát át valamennyit.

Lair (háló). Itt alszanak majd a labirintusodba érkező lények. Ha nincs elegendő hely, ha nem tudják hol álomra hajtani fejüket, bizony feldúltan távoznak azon az úton, amelyen érkeztek.

Hatchery (csibefarm). Ha már van hol szunyókálni, meg kell oldanod az élelmezési gondokat is. E célnak a csirkék nagyszerűen megfelelnek, mert e buta tollasokat minden lény lelkesen fogyasztja. Érdekes, hogy ezek az ostoba jószágok időnként kiszabadulnak, és szana-szerte kószálnak a keltetők környékén.

Treasury (kincstár). Impjeid ide hordják az összegyűjtött aranyat, és a lények innen veszik fel fizetésüket. Ha üres, nagy gond van…

Library (könyvtár). Varázslóid itt kutatnak a mágia tudománya után. Ez egyrészt új igék keresését, másrészt a már meglévők fejlesztését jelenti.

Training Room (edzőterem). Legfeljebb négyes szintre emelheted itt lényeid képességeit. Csak dobd őket a terembe, s máris nekilátnak az edzésnek. Mindennek költségei szokás szerint téged terhelnek.

Combat Pit (aréna). Itt képezheted négyesnél magasabb szintre a kreatúrákat.
A legmagasabb szintek eléréséhez valós csatahelyzet kell, de ez is megteszi. Ráadásul a többi lény élvezettel figyeli az eseményeket. Halottak ritkán vannak, impjeid gondosan elszállítják a veszteseket pihenni.

Temple (templom). E szent helyek jelentősége kicsit megváltozott. Bevallom, én jóval kevesebbet használtam őket, mint az előző részben. Az biztos, hogy a fohászkodó lények jóval több mannát termelnek, mint egyébként, s most is lehet bemutatni áldozatokat.

Portal (portál). Ezeket ugyan nem te építed, birtokba vételük nélkül azonban nem érkeznek új lények labirintusodba. Ne lepődj meg, bizony lesz olyan pálya, melyben nincs ilyen dimenziók közti kapu, de ez nem jellemző. Általában meglehetősen közel vannak, csak figyeld a térképen az árulkodó jeleket.

Workshop (műhely). Itt készülnek a különböző tárgyak (ajtók, csapdák és egyebek). Figyelj arra, hogy elérd a minimális méretet!

Casino (kaszinó). Legjobb! A rulettasztalok vonzereje itt is működik, s hatásuk tőled függ. Vagy a lények boldogsági szintje nő, vagy pénzed gyarapodik. Részemről az előbbire használtam, és remekül bevált.

Graveyard (temető). Az impek ide hordják a már oszlásnak indult

tetemeket, amelyekből az itt életre kelő vámpír ereje gyarapodik. Ha a temető nem elég nagy, figyelmeztetést kapsz.

Prison (börtön). A csatában elesett lények igazából nem halnak meg rögtön. Ha impjeid gyorsan összeszedik őket, a fogdában magukhoz térnek. Igaz, előbb-utóbb itt is elhaláloznak (éhen halnak), de még hasznodra lehetnek…

Torture Chamber (kínzókamra). Ez nagyszerű hely a foglyok hasznosítására, hiszen kínzásuk nyomán új, értékes információkat szerezhetsz.

Guard Room (őrszoba). A kulcsfontosságú helyek közelében esetleg érdemes kialakítani. Az iderendelt lények csak táplálkozni és fizetésüket felvenni hagyják el posztjukat.

Igazából nem termek, de a kezelőfelületen a hidak is ebben a felsorolásban jelennek meg. Ezeket csak a már általad birtokolt terület szegélyéről építheted, és ne feledd, a fahíd bizony rövid időn belül lángra kap a láva felett!

Amint a megfelelő szobák elkészülnek, és sikerül meghódítanod az első portált, a lények áramlása megkezdődik földalatti világodba. Az, hogy mely faj képviselői érkeznek hozzád, részben a labirintus stílusának és méreteinek függvénye. Mielőtt belekezdenék alattvalóid felsorolásába, megjegyezném, hogy senki se várjon Horned Reapert, mert a Dungeon Keeper 2-ben e démonikus teremtmény csupán különleges talizmán segítségével idézhető meg. Cserébe ő a küldetéssorozat főszereplője.

Következzen most a lények áttekintése, melyek között - nagy fájdalmamra - sárkány nincsen…

Imp. A már említett szolganép. E lények azok a valakik, akik minden munkát elvégeznek, méghozzá ingyen. Bérük nincs, s mivel mágikus teremtmények, élelemre sincs szükségük. Ha viszont a mannád fogytán van, egyszerűen elillannak.

A magasabb szintű impek képesek varázsolni, így gyorsíthatják magukat, sőt alkalomadtán teleportálhatnak is.

Goblin. Semmi extra, egyszerű harcos faj, és igazán csak nagyobb tömegben értékes haderő.

Warlock. Általában már a korai fázisban feltűnik, amint megépíted a könyvtárat. Jeleskedik a mágiakutatásban, de érdemes fejlesztened is, hiszen nagyszerű tűzvarázsló, ugyanakkor gyógyítani is tud. Óvd őt, mert fizikuma magasabb szinteken is gyenge!

Firefly. Ez a rovar szintén hamar jelenik majd meg a labirintusodban. Meglehetősen különös lelkivilágú, és roppant kíváncsi. Rendkívül messzire elkalandozik, és mivel igen gyenge, könnyen pórul járhat. Gyorsasága esetleg megmentheti életét, de részemről folyamatosan figyeltem ezeket a bogarakat, és gondoskodtam kellő edzésükről is. 1st person módban a legjobb felderítő.

Troll. Amint megépíted a műhelyt, hamarosan feltűnnek, és munkához látnak. A csatákban is hasznodra lehetnek, hiszen erős fizikumukkal nyugodtan az első sorba dobhatod őket. Úgy hatos szint magasságában már meglehetősen veszedelmesek.

Skeleton. Ez a viháncoló népség nem fél semmitől. A börtönben elhalálozott rabokból számos csontvázat szerezhetsz. Nem esznek, és nem kell nekik fizetned sem (viszont nagyszerűen táncolnak – hihi.). Érdemes őket magasabb szintre képezni, de vigyázz is rájuk, mert minden félelemérzet hiányában a legreménytelenebb csatákba is belerohannak.

Bile Demon. Ezeket az otromba népeket már az előző részben is kedveltem, mert nagyszerűen használhatók a műhelyekben és a csatában is. Megjelenésükhöz mindössze méretes hálóterem és sok csirke kell. Még varázsolni is tudnak: bűzös gázokat eregetnek gyanútlan ellenfeleikre.

Vampire. Amint van temetőd, és kellő mennyiségű holtat ástak el benne, megjelenik az első vámpír. Semmi esetre se küldd harcolni alacsonyabb szinten, óvd és becsüld meg, mert különleges képessége, hogy ideiglenesen saját oldalára tudja állítani az ellenséget.

Behold the Dark Elf. Her sniping skills as sharp as bolted arrows which she shoots. She serves you well in line behind your fighters, and excels in duty as a guard.

Körülbelül két évvel ezelőtt, hosszas hercehurca és hejehuja után végre megjelent az, amiről akkorra már mindenki lemondott, a Dungeon Keeper. Peter Molyneux, a játék atyja végre megabyte-okká álmodta a '97-es év legeredetibb játékát. Emlékszem, amint megkaptam a saját Keeperemet, azonnal nekiláttam felszínre hozni magamban a gonoszt (szerencsére nem volt túl nehéz, sőt, inkább kicsit vissza kellett fogni magam), hogy ördögi mivoltommal benépesítsek egy addig soha el nem képzelt földalatti világot a maga kis Impjeivel és Bile Démonjaival. Arra is emlékszem, hogy Lilyvel körülbelül óránként beszéltem telefonon, s tulajdonképpen ketten együtt siklottunk végig a győzelembe vezető dohos alagutakon a záró megmérettetésig. Sajnos a végső győzelem hamar eljött, de a játék még így is az év meghatározó élményévé vált, s attól a pillanattól kezdve a jól ismert földalatti világ csak arra várt, hogy ismét felfedezzem, hogy megint benne éljek. Biztos voltam abban, hogy az az utánozhatatlan érzés hamarosan újra eljön, hiszen mindenki tudja: „Az ördög soha nem alszik".

Az ébredés megtörtént, s a feeling jobb, mint valaha! Horned Reaper és csapata jött, látott és győzött. Igaz, a gonosz ezúttal Peter nélkül támadt fel sírjából, mit sem vonva le azonban a nagy álmodozó értékéből. Tulajdonképpen nem történt semmi más, csak a készítők megtartották az első rész jó tulajdonságait, kiegészítették egy-két új ötlettel, szobával, csapdával és – szerencsére - kihívásokat jelentő feladatokkal, aminek az év leghangulatosabb és legjobb stratégiai játéka lett az eredménye. Nem tudok róla lelkendezés nélkül írni, számomra szinte minden téren jelesre vizsgázott, s rossz szóval méltatni egyszerűen nem merem. Végre egy program, amelyre érdemes volt várni, amely nem csak rókabőr, és amelynek sikerült felülmúlni önmagát. Persze, tudom, a Bullfrog mindig ezt tette velem: álmatlan éjszakák, magas telefonszámlák, s persze az élmény, amely örökre megmarad.

Nem maradt más dolgunk, mint várni a kiegészítő lemezt, a cég új játékait és Peter Molyneux Black and White-ját!!!

Varázslatai is értékesek: lassíthat, életerőt szívhat és képes a holtak feltámasztására is. Ráadásul a vámpír halála után újjáéled a temetőben, csak veszít egy tapasztalati szintet. Egyedi képessége, hogy képes denevérré változni (1st person mód).

Mistress. Ezek az erotikusan nyögdécselő hölgyek meglehetősen kaotikusak. Szinte betegesen rajonganak a fájdalomért, ezért előszeretettel fekszenek be a kínzókamrákba, ha akad szabad hely. Ha esetleg nincs, akkor elidőznek ott pusztán a halálsikolyok hallgatásának élvezetéért is. Nagyszerű varázslók, villámcsapást, fagyasztást, sőt jeges vihart is idézhetnek.

Salamander. Ezek a méretes gyíkok igen korán - amint építesz edzőtermet - megjelennek. Köpeteik és tűzlabdáik is veszélyessé teszik őket, ráadásul gond nélkül átsétálnak a láván is.

Dark elf. Ideális őr, hiszen már messziről megtűzdeli végzetes pontossággal kilőtt nyilaival az ellenfelet. A tőr használatában is jeleskedik, értékes lény. Amint építesz őrszobát, első képviselői megérkeznek.

Rogue. A sötétben osonó tolvajokat oldaltámadáskor vesd inkább be, a frontvonalon könnyen elesnek. Különleges képességük, hogy magasabb szinten képesek láthatatlannál válni. Ügyelj rájuk, mert még uruk kincstárát is megdézsmálják, ha úgy tartja kedvük. 1st person módban álcázhatod vele magad, feltűnés nélkül elvegyülhetsz az ellenség lényei között.

Black Knight. Erős, kemény harcosok, tipikusan a csaták sűrűjébe valók. Mielőbb képezd őket magas szintre az arénákban.

Dark Angel. Félelmetesen erős varázslataikkal magasan kiemelkednek a többi lény közül. Megjelenésük érdekében építs templomot, s ennek közelébe tedd hálószobájukat is. Varázslataik felsorolása önmagáért beszél: tűzbomba, jeges vihar, csontváz sereg idézése, szétszakítás.

Az ellenfél lényei a Jó képviselői, és némelyikük igencsak komoly gondokat okozhat. Érdekes módon a hősök inkább erősek, mint okosak. Fizikai brutalitásuk azonban nem sokat ér az eszes stratégával szemben...

MÁGIA

Mint már említettem, a manna hatalma igen fontos ebben a világban is, s ebből hozható létre minden bűvige, csapda, sőt néhány teremtmény

is. Minél nagyobb a birodalmad, annál több varázserőd lesz, de növelheted ennek mennyiségét a templomokban fohászkodók „termelésével” és a ritkán felfedezhető mannamedencék meghódításával is.

A könyvtárban felfedezett varázslatok használatához nem is lesz másra szükséged, mint mannára. Most csak az általad használható bűvigéket sorolnám gyorsan fel, a többit megtalálod a lényekkel foglalkozó részben. A költségeket nincs értelme leírni, mert azok a varázslat szintjétől függően változhatnak.

Create Imp. Az impek - mint mondtam - mágikus teremtmények, ezért nem a portálokon át érkeznek labirintusodba, hanem te idézheted meg őket. Fenntartásuk folyamatosan mannába kerül.

Possession. Ezzel léphetsz be lényeid testébe, és válthatsz át 1st person módba. Szintén állandó mannacsökkenéssel jár.

Heal. Az egyik leghasznosabb spell. Az ütközetek közben figyeld a lények feje feletti „virágokat”, hogy időben gyógyíthasd a sebesülteket. Így nem fognak megfutamodni, és magasabb szinteken szinte legyőzhetetlenek lesznek.

Sight of Evil. Egyszerű fürkésző varázslat, a felderítetlen területeket láthatod be vele.

Call To Arms. Ha aktiválod, minden lényed a kihelyezett csatazászlóhoz siet, hogy ha kell, életét adja uráért és otthonáért.

Thunderbolt. Egyszerű, ám nagy erejű támadóvarázslat. A villámcsapás energiájától nincs olyan lény, ki ne tántorodna meg.

Inferno. Hatalmas robbanás, melynek pusztító tüze semmit sem kímél a közelben.

Tremor. A rengés hatására a földalatti világ adott területe meginog, és omladozni kezd. Ez félelmet kelt az ott lévők szívében, és esetenként sebzést is okozhat.

Summon Horny. A labirintus legmegveszekedettebb lényének megidézése. Azt imádom benne, hogy kiszámíthatóan kiszámíthatatlan. Egy biztos, azonnal záront az ellenségre, és fékevesztett pusztításba kezd.

Create gold. Aranyat teremthetsz vele. Fizetésnapkor, ha éppen nincs pénzed, jól jöhet.

Chicken. Változtasd a támadókat csirkévé, s lényeid számára a rettegett ellenfél finom falat lesz.

Ennyi, nem tűnik soknak, igaz?! De a lények saját igéit is beszámítva már meglehetősen széles palettát kapunk, melyet emiatt felesleges lett volna túlságosan leterhelni. A falbontó varázslat szerencsére megszűnt, mert értelmét vesztette!

CSAPDÁK, AJTÓK ÉS EGYEBEK

Labirintusod technikai eszközeit a műhelyekben készítik el. Kivétel nélkül mindegyik fenntartása mannába kerül (a kihelyezés és az aktiválódás is!), ezért csak a stratégiailag valóban fontos helyekre rakj csapdákat és ajtókat.

A tárgyak az általad megadott sorrendben készülnek el, és az impek szállítják őket a megadott helyre. Az, hogy mit érdemes és hova, mindig az adott pályától és a te taktikádtól függ. Részemről ritkábban használtam az ajtókat (bár zárhatóságukban van fantázia), sokkal inkább kedveltem néhány új és meglepően hatékony csapdát.

A csapdaválaszték:

Sentry. Mágikus lövedéket szóró ágyú, érdemes legalább párosával kihelyezni.

Fear. A ketrecben lógó bűzös halott a legtöbb lényt elretteni.

Alarm. Nem véd, csupán figyelmeztet téged a közelgő veszélyre, hogy legyen időd felkészülni.

Gas. Mint a neve is mutatja, aktiválódásakor gyilkos gázt lövell ki.

GuardPost. Szintén riaszt, de hívó szavára a közelben tartózkodó lényeid odasietnek majd.

Spike. Egyszerűen felnyársalja az arra tévedő lényt.

Trigger. Ez a kioldószerkezet más csapdák aktiválását szolgálja, önmagában értelmetlen.

Boulder. Ezek a guruló kőtömbök már az előző részben is rengeteg kellemetlenséget okoztak. Ráadásul egy-egy elszabadult golyóbis bizony a te lényeidet is kilapíthatja. Légy körültekintő ezek használatával!

Freeze. Egyszerű, ám nagyszerű fagyasztócsapda.

Egyetlen gond vele, hogy meglehetősen drága.

Lightning. Villámcsapda. No comment.

Fireburst. Az egyik legköltségesebb, és ennek megfelelően legpusztítóbb kelepce. Ha bekapcsol, valóságos tűztengerbe borítja a környéket.

Ajtókínálat:

Wooden. Egyszerű faajtó, olcsó és gyenge.

Braced. Megerősített verziója az előzőnek.

Steel. Erős, cserébe igen drága acélajtó.

Magic. Mágikus erejű változat, melyet csak varázslat nyithat meg.

Secret. Az ellenség számára láthatatlan ajtó, ápol és eltakar...

Barricade. Nem ajtó ugyan, de szerepeljen itt. A barikád minden lényt meggátol az adott területen való áthaladásban. Mögüle azonban nagyszerűen lehet íjazni és/vagy varázsolni.

CSATA

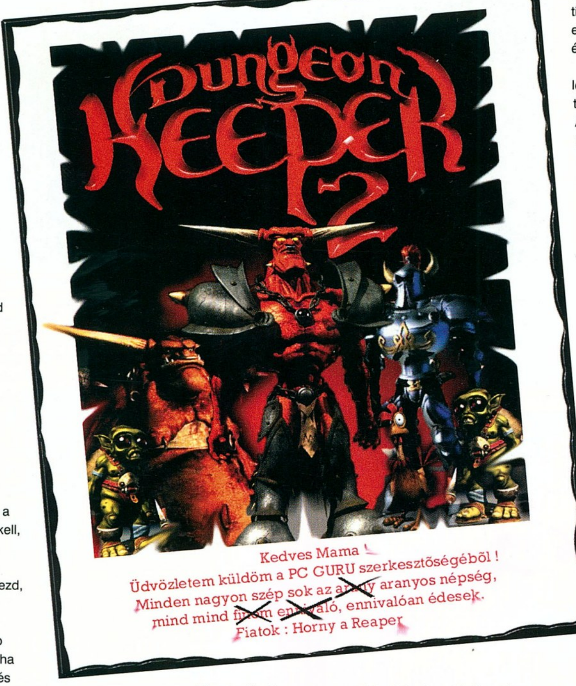
Következzen a legszebb és legmozgalmasabb rész, a csata. Mondanom sem kell, hogy lesz belőle bőven. Ezért fontos, hogy a lényeket idejekorán képezd, tréningezd. Igaz, a csatákban is gyorsan fejlődnek, csak nagyobb esélyük van a túlélésre, ha már tudnak valamit, no és természetesen, ha odafigyelsz az ütközetekre.

Akik játszottak az előző résszel, azoknak meg kell szokniuk, hogy a ledobott lények nem fognak azonnal támadni, hanem egy ideig bizony csillagokat látnak, és csak kis idő elmúltával térnek magukhoz. Ilyenkor meglehetősen védtelenek!

Ráadásul a program most már figyeli a kreatúrák méreteit is, és ha az adott terembe, folyosóra nem férnek be többen, akkor bizony nem engedi, hogy növeld ott lévő seregeidet. A heal varázslat, vagy a 1st person lehetősége ezért kap például fokozott jelentőséget. Erről gyorsan szólnék is kicsit bővebben.

Mint már írtam, több lény is különleges képességeket használhat, ha testébe bújsz. Ezek használatához nem árt némi rutint szerezni (Quake és egyéb shooter fanok előnyben). Ebben a formában csapatokat is hozhatsz létre, s kiválasztott kísérőid veled tartanak, hiszen a sírba is követnék vezérüket! Ha már itt tartunk, nagyon vigyázz, nehogy elhalálozz, mert az ebben a formában kétszeresen végzetes lehet.

Az ütközetekben a „virágok" segítségével az események könnyen



követhetők. Ha kifigyelted, melyik lényed milyen sebzés után kezd menekülésbe, nem lesz nehéz kezedben tartanod a csata alakulását. Egyáltalán nem a túlerő számít, bár húszfős hatos-hetesszintű csontvázhorda előtt nem nagyon áll meg semmi.

A lényekkel kapcsolatos részből és saját tapasztalataidból is hamar kiderül, kit melyik fronton érdemes bevetni. Ha készítettél csapdaövezeteket, igyekezz impekkel odacsalogatni a támadókat, hogy minimálisra csökkentsd veszteségeidet.

Valójában a gép, mint ellenfél ismét igencsak kiszámítható, bár jóval komolyabb kihívást jelent, mint az előző részben. Az igazi megmérettetést azonban minden bizonnyal a multiplayer mód jelenti.

JÁTÉKTÍPUSOK

Campaign. A küldetéssorozatban az élet egyre nehezebb feladatok elé állít, föld alatti birodalmad irányításának minden csínját-bínját megtanulod majd, mire eljutsz a végső megmérettetésig. A teljesített pályák jutalma egy-egy rövid, ám roppant szórakoztató animáció.

Skirmish. Gyorsjáték a gép ellen. Mindent lehet használni, nincsenek korlátok. Haladóknak ajánlom, vagy azoknak, akik képesek emelt fővel veszteni.

My Pet Dungeon. Ez a mód azoknak készült, akik szívesen elszöszmötölnek a harmonikus labirintus felépítésével, és nem akarnak feltétlenül csatázni. Álombirodalmukat a későbbiekben természetesen kitehetik hősök rohamának, de ez nagyrészt tőlük függ. Érdekes opció, és megvan a maga szépsége, sőt kihívása is.

Multiplayer. Játszhattok hálózatban és Interneten is, ahogy tetszik. Van mód szövetségre is, az egyetlen gond, hogy a pályakínálat jelenleg igencsak szegényes. Remélhetőleg a Bullfrog hamarosan pótolja ezt a hiányosságot.

A nemzetközi megmérettetés is akadozik még, sajnos a távolabbi országokból érkező nagyurak pingje sokszor lehetetlenné teszi a játékot...

TIPPEK, TRÜKKÖK

▣ Az egyik legjobb kombináció, ha az ágyúid elé valamilyen csapdát teszel, legjobb talán a fagyasztó típus (freeze). Lényeg, hogy az ellenséget feltartsd kicsit, csak éppen addig, amíg elhalálozik. :)

▣ A labirintus tervezésekor, ha lehetőséged van rá, hagyj helyet a termek későbbi bővítésére. A kezdeti időszakban takarékoskodnod kell, a pénzed kisebb területek beépítésére lesz csak elegendő, de gondolj a nem is olyan távoli jövőre.

▣ Ha az ellenfeled csapdákkal teli területre téved, rögtön lokalizálja, majd megpróbálja szétverni azokat. Ha viszont a megfelelő pillanatban bevetsz egy impet, az eszeveszett jajveszékelésbe és természetesen menekülésbe kezd. Ennek viszont a bősz ellenfél nem tud ellenállni, és nekiáll üldözni a kis bolondot, akár a csapdákon át is. A móka kedvéért ilyenkor még elereszthetsz egy-két villámot is. Rövid búcsú, akár hatodik szintű teremtménytől is...

▣ Ha a kaszinódban netán valaki jackpotot ér el, azonnal suhanj oda, bújj valaki bőrébe, és máris ropihatod Travolta módra, csontvázakkal és goblinokkal, csípőrázós stílusban. Burn Baby, burn...

▣ Ha valakit legyőzöl, lehetőleg íziben hajíts rá egy impet, még mielőtt oszlásnak indulna. A kis szolga majd elviszi a fogdába, ahonnan aztán már magad teheted át esetleg a

kínzókamrába. Ha a gaz tetem mégis elrothadna, akkor sincs gond, a temetőben is jó hasznát veszed.

▣ Használd ki, hogy csontvázaid immúnisak az ijesztő és gázos csapdákra is. Félelmet nem ismerve rohannak előre, de ügyelned is kell emiatt rájuk!

▣ A 1st person nézetben egyetlen csontváz elég, hogy szétverd az ágyúkat. Quake-ezők előnyben! Egy negyedik szintű lény a te irányításoddal simán, karcolás nélkül szétverhet akár fél tucat ágyút is.

▣ A randalírozó lény(eke)t egyszerűen dobd vissza a portálba, mielőtt nagyobb károkat okoznának.

▣ Ha nincs mannád a gyógyításhoz, a kulcsfontosságú harcosaidat emeld ki a csatából, majd dobd be őket a hálóterembe, hogy gyorsan pihenhessenek.

▣ Ha a megkínzott ellenfél elárulja titkát, ne hagyd meghalni, hanem hajítsd vissza a fogdába, remélhetőleg hamarosan csontváz lesz belőle…

▣ Ha kifogyhatatlan gyémántbányára bukkansz, és az túlságosan messze van a

labirintusod szívétől, a lelőhely közelébe építs kincstárat.

▣ Ne feledd, a Call to Arms varázslatot ellenséges területre is lerakhatod!!

▣ Ha megidézheted Hornyt, ne pazarold el ezt a lehetőséget küldetéses elején.

▣ Mindig figyeld a manna mennyiségét, mert ha például túl sok a csapda, a varázserő mennyisége jelentősen csökkenhet.

A terjeszkedés nyomán feleslegessé váló védelmi rendszereket idejében add el!

▣ Ha pénzhiány sújt, először is nézd meg, nincs-e szétszórva arany a kínzókamrában és a börtönben. Ha nem találsz, add el a kevésbé fontos dolgokat. Ha sok a mannád, nincs ilyen gond, hisz mágiával is teremthetsz kincseket…

▣ És végül, légy Gonosz! :)

ÉRTÉKELÉS

Elfogult vagyok megint, tudom. Igazán az előző részt is imádtam minden hibájával együtt. Tudtam, ha a második rész csak annyit nyújt, hogy lesz benne kihívás, nekem már elég a boldogsághoz. De többet hozott, sokkal, sokkal többet. A Bullfrog fejlesztői minden bizonnyal nem tudtak mit kezdeni magukkal, olyan animációkat és poénokat vittek bele, amelyeket még nem láttam soha sehol. Láttál már bile démont csirkékkel nunchakuzni? Nos, most fogsz! Sőt! Eszméletlen, komolyan mondom. És a küldetések hangulata is, a lüktetés, a zene, a lények, minden. Csaknem tökéletes, abbahagyhatatlan. Most még a 1st person mód sem volt felesleges, mi több, még élveztem is személyesen körülnézni az én kis labirintusomban…

Nem is szólva a kaszinóban folyó táncos mulatságról. Goblinok, trollok, csontvázak fergeteges bulija Travolta stílusban, komolyan mondom, majd hanyatt estem, amikor megszólalt a Burn baby, burn…

Nincs ok, amiért nemet mondhatnál; ez a játék olyan, mint a lélegzet, nem hagyhatod ki. :)))

Nem is ecsetelem tovább, hisz mint említettem volt, kissé elfogult vagyok, imádom Hornyt és az egészet úgy, ahogy van.

Végezetül ajánlom figyelmetekbe a játék magyar nyelvű kézikönyvét, forgassátok szorgosan, mert tele van hasznos és részletes információkkal.

Lily
thx to Sasa

PC GURU WOW!

96%

3DFX ■ D3D ■

Electronic Arts / www.ea.com
Bullfrog
Pentium 166 / 32 MB RAM / 200 MB HDD

98%
94%
95%

TA: Kingdoms

Darieni időszámítás szerint 1527-et írunk. A csodás hegyvonulatokkal, tengerekkel és apró szigetekkel tűzdelt fantasy világot négy meghatározó faj uralja, amelyek elkülönülten élnek a saját területükön. Ők alkotják a négy királyságot, melyek állandó harcban állnak egymással Darien birtoklásáért, a mind nagyobb hatalom megszerzéséért. Történetük nagyon messzire nyúlik vissza az időben, majdnem feledésbe merült mondák és regék viszik csak tovább a nemzetségek kialakulásának történetét. Ők, Garacauis utódai testesítik meg a négy alapelemet, amelyek Darien és minden világ alkotói - a tüzet, a földet, a levegőt és a vizet. Mindegyik faj csak egy elem felett rendelkezik, ennek rejtett titkai tárulnak fel vezetői és harcosai előtt. Harcban állnak egymással, de szövetségek születnek és születni is fognak, mint ahogy vannak, akik a jót, és vannak, akik a rosszat képviselik. Lássuk tehát Darien igaz történetét, a jó és a rossz oldal versengését a TA fantasy világában a Cavedog elképzelése szerint.

Nem túlzok, ha azt állítom, hogy a TAK volt az egyik legjobban várt stratégiai játék 1999-ben. Már egy-másfél éve kisebb-nagyobb műhelytitkok és screenshotok szivárogtak ki a fejlesztőktől. A méltán híres (és valljuk be, eddig töretlenül uralkodó) Total Annihilation techno világa után a fejlesztők merész húzásra szánták el magukat a fantasy környezettel, mely továbbra is a TA tuningolt engine-jére épül. Ennek előnyeit és hátrányait fel tudjátok mérni, hiszen a TA hiába a mai napig a legjobb RTS, azért elszállt felette az idő, az 1997-es megjelenése óta bizony már eltelt 2 év.

Single Player módot válasszunk elsőre, mely nagy eltéréseket mutat az eddig megszokottaktól. Nem jelölhetjük ki, hogy melyik féllel harcolunk, hanem a 48 küldetés során a gép váltogatja a képviselt királyságot. Ez így elsőre kuszán hangzik, s a kép csak akkor lesz teljes, ha hozzátesszük azt az információt is, hogy a küldetések jól megszerkesztett kerettörténettel bírnak, mely lineáris folyamként kíséri végig a campaign feladatait. Láthatóan a fejlesztők apait-anyait beleadtak a szinte már RPG-t megszégyenítő, gigantikus elbeszélésbe. A fejleményeket mindig a leglényegesebb szemszögből figyelhetjük meg, tehát minden olyan eseményt nyomon követhetünk, mely befolyásolja Darien történelmét. A rendszernek vannak előnyei és hátrányai is, szerintem nem biztos, hogy szerencsés mindegyik fajt ráerőszakolni a játékosokra, de az bizony előnyös, hogy egyszerre kísérhetjük figyelemmel az összes királyság fejlődését, hiszen fokozatosan kapjuk meg a lehetőségeket a cselekmény előrehaladtával. A váltogatósdi akkor lesz igazán érdekes, ha már a szövetségek nem elkülönülten szállnak harcba a győzelemért, hanem egyszerre 2 királyság seregeit irányíthatjuk. Erre kb. csak a 35. pálya környékén kerül sor, így van időnk kitanulni a fortélyokat. Az említett szövetség egyben a jó és a rossz elkülönülését is jelképezi, a jó oldalt az Aramon-Veruna páros, míg a rosszat a Zhon-Taros kettős alkotja.

A "NYERSANYAG"

Ennek kérdése leegyszerűsödött, hiszen fantasy világ lévén a fémnek és energiának nem sok értelme lett volna, helyettük belépett a mindent átszövő manna, mely segítségünkre lesz a teremtésben és építésben. Darien minden vidékén találhatunk erőcsomópontokat, melyeket a program kis pulzáló körökkel jelöl. Az ábra mérete jelzi, hogy milyen nagyságú mannalelőhelyről van szó, a körülötte lévő mini Stonehenge csak a díszítést szolgálja. Ezekre a helyekre húzhatjuk fel a Lodestone-t, valamint a későbbiekben a Divide Lodestone-t, mely az előbbinél pontosan kétszer annyit termel.

mannamérce is. Ezt minden mágikus teremtmény esetében az életerőt jelző piros alatti lila csík jelzi. Ezek a lények nemcsak a hagyományos fegyverekkel tudnak harcolni (ez az alapbeállítás), hanem két mágikus varázslat is a rendelkezésükre áll. Az alapfegyverrel ellentétben ezek csökkentik a varázserőt.

A mindenkori mannával kapcsolatos információkat a főképernyőn, a jobb alsó sarokban láthatjuk. Értelemszerűen a + jellel ellátott szám a termelést, míg az ellentéte a fogyasztást jelenti. A mágikus kisugárzás előfordulásának ez csak az egyik vetülete, létezik személyes

Szerencsére a manna folyamatosan termelődik (újításként minden egységünk felgyógyul maximumra, még akkor is, ha mozog!), így nagyon gyakran lehet használni az erősebb varázslatokat is. Ha a rendelkezésére álló energia elfogy, akkor a gép automatikusan

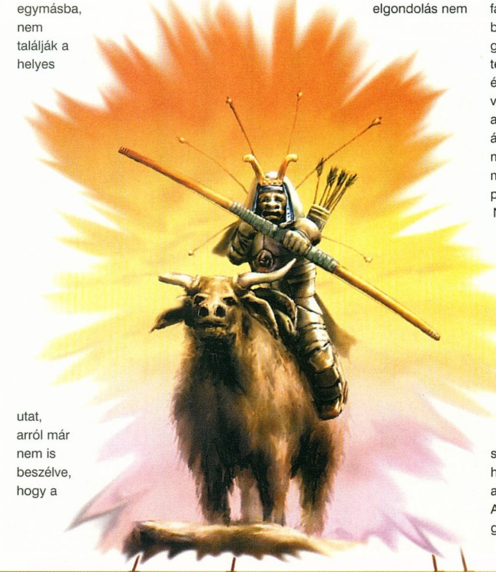
visszavált egy szinttel gyengébb fegyverre.

A KEZELŐFELÜLET

A TA-ban megszokott parancsok és kijelölési lehetőségek megmaradtak, kiegészülve új módozatokkal. Az alapikonokat a már említett fegyverválasztó jelek felett találhatjuk meg. A hét ikon rendeltetése - hasonlóan a viselkedést (támadó, védekező, semleges) meghatározó gombokéhoz - nem túl bonyolult. Ne keressük a lehetőséget az elfoglalásra, ez bizony teljesen kimaradt a játékból. Ikonról nem érhetjük el a lebontást/ megsemmisítést sem, ehhez a CTRL-D billentyűkombinációt használhatjuk. A kézikönyv egyébként két oldalon keresztül taglalja a lehetséges parancsokat, így ezeket nem részletezem. Amit mindenképpen érdemes megemlíteni, az a TAB, mely full-screen üzemmódban jeleníti meg a minimapot. Ezen is irányíthatjuk az egységeket, sőt grafikai szempontból a különböző típusú teremtmények, az épületek és a tereptárgyak jobban elkülönülnek. Bosszantó apróság viszont, hogy a mannalelőhelyeket a program nem jelöli a térképen, melyen bookmarkok elhelyezésére azért van mód. Hasznos az új módszer, mely segítségével minden lényegesebb típusú lényt egyszerre kijelölhetünk (pl. repülő lények). Két olyan fontos újdonság került be a programba az irányítással kapcsolatban, amely nagyon tetszett. Ha a termelő épületet csoportba állítjuk (pl. 2), akkor az összes innen kikerülő egység ezt a számot veszi fel. Ez nagyban leegyszerűsíti a csata közbeni termelést, hiszen csak végtelenre kell állítanunk a "gyárat", és máris mehetünk a harcba, a megjelenő új harcosok automatikusan követni fogják csapattársaikat. A másik újítás a multiple építés lehetősége, a SHIFT és CTRL kombinációval egyszerre több felhúzandó épületet is megadhatunk célként. Itt is lehetséges a jól bevált TA-s szokás, mely szerint többen is építhetnek valamit. Szívesen látnám valamelyik játékban, hogy a csoportba fogott teremtmények szinkronban mozognak, megvárják egymást, de ez egyelőre csupán ábránd marad. A kezelőfelület egyszerűségén és a parancsok sokaságán látszik, hogy a készítők főleg a csatákra helyezték a hangsúlyt.

AZ AI

Kényes kérdéshez érkeztünk, hiszen nem kétséges, hogy a méltán emlékezetes AI bizony megsínylette az átalakításokat. Az egységek mozgása nem túl jó, rendszeresen beleakadnak egymásba, nem találják a helyes



utat, arról már nem is beszélve, hogy a viselkedésük nagyon passzív (az érzékenységi kör rosszul van beállítva). Ellenfelünk AI-ja is messze elmarad a kívánatostól, kevés az igazi termelőtevékenység a másik oldalon. A készítők inkább az előre elkészített "instant" egységekben bíztak, ezek mindenhol várakoznak ránk Darien földjén. A nagy méretű és szabálytalan alakú teremtmények folyton akadályozzák egymást a mozgásban (erre a lehetőségre a TA engine nem volt felkészítve, hiszen ott főleg kocka alakú, kis gépezetek voltak). A tehetetlenség nagyon durva méreteket ölthet: próbáljunk meg 20-30 sárkánnyal manőverezni úgy, hogy hatékonyan sütögessék a földön lévőket. Bizony, nem könnyű eset. Gondot jelent a másik új fejlesztés, az intelligens kapu is. Az elgondolás nem lenne rossz (ha azt nem vesszük figyelembe, hogy csak vízszintesen lehet beépíteni a kaput a várfalba), azonban a kivitelezésbe némi hiba csúszott. Elvileg a saját egységek előtt kinyílik, míg az ellenfél előtt a bejárat zárva marad, azonban a falon belül lévő katonáink ezt nem tudják, és bőszen össze-vissza mászkálnak az ellenség közeledtére a kapun át, mely ennek következtében semmit sem ér.

GRAFIKA ÉS ANIMÁCIÓ

Az ismerkedés során sok bírálat érte a TAK-ot a grafikával kapcsolatban. Szerintem ez pusztán arra vezethető vissza, hogy a nagyon lassú játékmenet miatt az animációs fázisok nem láthatók jól, bár tény és való, a lovasok forgolódása csakúgy, mint a két menetben kigyulladó és porig égő fák animációja egyszerűen botrányos. A négy királyság négy grafikai stílust jelent, négy textúraszettel. A rendkívül karakteres és szépen kivitelezett terep előnyére válik a játéknak. A szokásos adottságok a rendelkezésünkre állnak, a magasabb pontokról messzebbre lehet ellátni és ellőni, míg értelemszerűen a mélyedésekre pont az ellenkezője igaz. Nevetséges viszont a mindent elborító köd kezelése a játékban. A belátható terület túl kicsire sikeredett, egységeink rendszeresen előbb kezdik el lőni az érkezőket, mint ahogy mi meglátnánk azokat. Nem igazán világos, hogy a grafikai engine két év alatt miért lassult le ennyire, 100-150 harcos jelenlétekor a csatában egyszerűen slideshow-t láthatunk a mozgás helyett. Nem csodálom, hogy az ajánlott config PII-300. A program támogatja a 3D-s gyorsítókártyákat, azonban ennek

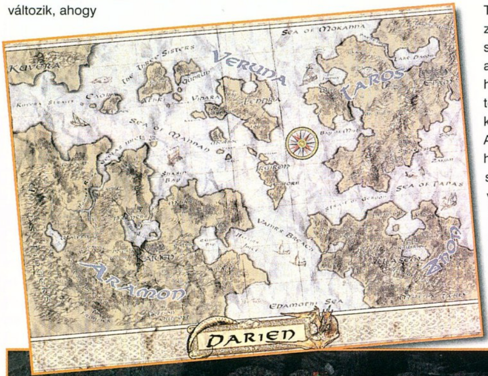
menet közben nincs látható jele kivéve, hogy bizonyos konfigurációkon lassulást eredményezhet. Szép, nem? Gyors gépen az animok teljesen élvezhetők, a táj kidolgozottságához pedig nem férhet kétség. Külön erénye a játéknak, hogy a halottak több fázisban, viszonylag hamar elenyésznek (azt nagyon utáltam a TA-ban, hogy nem lehetett kilőni a sok roncstól), kivéve a kővé vált egységeinket, melyek ott maradnak az idők végezetéig. Érdemes még megemlíteni a történetet bevezető elbeszéléseket, melyeket minden küldetés elején láthatunk. Itt a készítők összemosódó és kinagyított 2D-s grafikákat használtak, ezzel érdekes hatást értek el, bár én a helyükben az intrót pl. jobban kidolgoztam volna. Az utolsó lényeges elem a megjelenítéssel kapcsolatban majdnem kimaradt: a teremtményeink rajza aszerint változik, ahogy egyre több ellenséget győznek le. Az átalakulás természetesen nem csak a külsőségekben mutatkozik meg: annál gyorsabban és pontosabban lőnek, minél eredményesebbek voltak. Ebből rögtön következik az is, hogy érdemes a fejlettebb csapatokra vigyázni.

HANGOK ÉS ZENÉK

Mesteri alkotásokkal találkozhatunk itt, hiszen a zenék elsőrangúak, csakúgy, mint az effektek. Sajnos ezek bizonyos része rögtön áldozatul esik, amikor elkezdjük faragni a játékot a sebességnyerés céljából. A zenék egyébként WAV formátumban megtalálhatók a CD-n, érdemes akár külön is meghallgatni őket.

AZ EGYSÉGEKRŐL ÁLTALÁBAN

Minden királyság egységei és épületei négy szinten építhetők fel. Az első fokozat az alapcsapatokat tartalmazza, míg a többi a fejlettebbeket. Arról, hogy konkrétan ki mit építhet, készítek majd némi táblázatot a CD-re. Most pedig a teljesség igénye nélkül következzen a tartományok jellemzése a lényegesebb résztvevőkkel és épületekkel együtt.



ARAMON

Aramon dicső lovagjai jó Elsinnel az élükön a föld kegyeltjei, erejüket ebből merítik. Erősségük a kard, a páncél és a fejsze, ezeket gyakran használják is, amikor kitörnek magas falakkal körülvett erődítményükből, Kaluenből. Aramon földje északon teljesen nyitott a vízen átkelő Taros-Zhon hordáknak, a zöldellő rét és hegyvidék szabad prédát jelent egészen addig, míg nem találkoznak Aramon híres lovasaival, kik nem tétlenkednek vérre szomjazó kardjukkal.
A tartományra ennek ellenére a hatalmas erődítmények jellemzők, sehol nem találunk ilyen minőségű véderőket. Elsint a határos tengeri királyság és az időnként felbukkanó Avatar of Anu támogatja harcában. Aramon nagyon kevés mágiát használ, seregei inkább a hagyományos hadviselésben jeleskednek.

Az első szintű egységek között nincs sok említésre méltó, a swordsman – archer – horseman hármassal szinte minden feladat megoldható a játék elején.
A katapult jól használható a rombolásra, azonban nagyon sérülékeny.
A második lépcsőben lévő csapatokat és épületeket a Mage Builder készíti. Itt már szinte minden érdekes lehet, nézzük őket sorban. A Stronghold a játékban előforduló legerősebb torony, beépített ágyújával minden támadást visszaver, persze azért nem árt, ha többet telepítünk láncban. A War Gallery azért érdemel figyelmet, mert az Aramon seregeknek ez az egyedüli tengeri egysége, egyébként nem nagy durranás, ellentétben a Trebuchettel, mely hatalmas katapult óriási lövedékekkel és irdatlan lőtávolsággal. Sajnos csak álló célpontokat tud hatékonyan leküzdeni, de ilyenkor az ereje megsemmisítő. Átlépve a harmadik osztályba az erő képviselői is megszaporodnak, előkerülnek a barbárok (Barbarian), a Titánok, valamint az ágyúsok (Cannoneer). Ezek jellemzője a viszonylag kis sebesség, de nagy tűzerő.
A harmadikok legjobbja mégis a Mage Archer: nevéből kitűnik, hogy rendelkezik mágikus képességekkel. Ha felturbózzuk, akkor nyomkövetős nyilakat (Tracking Arrow), vagy bénító lövedékeket (Paralyze Arrow) tud kilőni. Az utóbbi nagyon jópofa fegyver, 10-15 másodpercig megbénítja az eltalált teremtményt. A játék legcsendesebb gyilkosával is itt találkozhatunk, az Assassin tőrdöfése halálos. Rendkívüli képességgel rendelkezik: amíg kitart a mannája, láthatatlanná tud válni. Acolyte of Anu építi a következő szintű építményeket, de ezen kívül a harcban is jeleskedik, földrengést és meteoresőt tud ellenfeleire bocsátani, legvégső esetben pedig kővé változtatja őket. Gyógyító képességét használva a közelében lévő Aramon egységek gyorsabban regenerálódnak. Az utolsó fejlettségi szinten csak a már említett Divine

Lodestone, valamint a Gold Dragon található. A sárkányból egyszerre csak egy körözhet Aramon egén, miközben a talaj tűzleheletétől (Fire Breath), vagy éppen tűzlabdáitól (Fire Ball) vöröslik. Ha nagyon muszáj, akkor hatalmas földrengést támaszthat, mely megsemmisítő hatású minden gyengébb teremtményre a környéken. Aramon patrónusa, Avatar of Anu is ide tartozik, aki a seregek védelméről gondoskodik gyógyító képességével. Elsin tudásáról nem esett még szó. Kétkezes kardján kívül a harcban villámot tud bocsátani az ellenfélre, de ha úgy hozza a szükség, akkor meteoresővel, vagy földhullámmal tudja halomba rombolni az ellenség hadait.

A történet megemlékezik az Aramont támogató kisebb házakról is, így tegyük ezt mi is: The House of Buriash, The House of Dernhest, The House of Heldain, The House of Aidenfel.

VERUNA

Ha kitekintünk Estoril ablakain, Lendran kikötőjére esik pillantásunk. A tiszta zöld-kék víz, a hullámok csobogása, a sirályok rikoltása rögtön rabul ejt. Hiába, Veruna Kirenna, a tengeri mágus királysága talán Darien legszebb vidéke. Ha tekintetünket tovább emeljük a láthatár felé, árbocok erdejét pillantjuk meg a horizonton, a napsugár fényesre tisztított ágyúkon csillan meg, feltűnik Veruna erőssége, a flotta. A tengereken nincs emberfia, ki ne rettegné, hajói sokrétűsége és szépsége messze földön híres. Zhon kalózai tudják ezt, el is kerülik a flottát. Jegyezzünk meg valamit Verunával kapcsolatban, ha nem akarunk bajt a királysággal ismerkedve: ők tengerészek, nem katonák, ne sértsük meg lelküket a lekicsinylő kifejezéssel.

Az alsó osztályokban kevés földi egység található, név szerint a Warriorok, a Crossbowmanek és a Catapultok. A légi felderítésről a kézhez szoktatott egzotikus papagájok gondoskodnak, sebességük elképesztő, de sajnos nagyon sérülékenyek. A Priestess segítségével juthatunk át a második osztályba. Itt következnek a hajók, Veruna ékességei. A Sea Fort szolgál építésükre, mely mellé mindenképpen kell külső erődöket telepítenünk, mert teljesen védtelen. A hajók közül a Skiff felderítő a legegyszerűbb, a Flagship pedig a legbonyolultabb. Ez utóbbi képes egyedül Darien vizeire építeni, méghozzá úszó védőtornyot (Floating Tower). Létezik még Harpoon Ship, Man of War, Marine Transport, valamint a Trebuchet Ship névre hallgató hatalmas úszó katapult. Itt is van némi szárazföldi kiegészítés, Bastion és Mortar áll a rendelkezésünkre a betolakodók ellen, azonban az utóbbival vigyázzunk, mert nagyon sérülékeny. A harmadik osztály meglepetésként fog érni mindenkit, hiszen Veruna tengeri mivolta ellenére majdnem csak szárazföldi egységeket tartalmaz.

A tűzfegyverek szerelmeseinek mindjárt itt vannak a muskétások, erőben követik őket a Berserkerek és a lovagló Amazon Knightok. Ennek a szintnek a Crusader a gyöngyszeme, nevéhez méltóan senki sem állhat az útjába. Utolsónak maradt a Dirigable, mely hatalmas, ámde nagyon gyenge léghajó, csupán felderítésre érdemes használni a nagy sugarú "radarja" miatt. Veruna csekély mágiájának (gondolom, észrevettétek, hogy milyen kevés mágikus lény volt) legnagyobbika a víz életelemét meglovagoló zöld sárkány, név szerint Dragon of Lihr, a negyedik osztályban. A vizes témákhoz passzolva nem csoda, hogy a szokásos tűzlehelet mellett vízi golyókat is tud lövöldözni, no meg enyhe mértékű Tsunamit tud kelteni. Exkluzív a csak itt megtalálható Pillar of Light, mely a környezetében tartózkodó Veruna egységeknek védi az egészségét, méghozzá nem is akárhogy. Kirenna, a Verun csapatok vezére természetesen a vízre építkezik csata közben, mágikus varázslatai a következők: Water Ball, Water Burst, Water Blast. Kirenna sincs egyedül, Lihr: Deity of Veruna néha feltűnik, és beszáll a harcba az oldalunkon.

Veruna szigetei között is akadnak nagyobbak, s vezetőik elvárják, hogy beszámoljunk segítségükről a gonosz ellen vívott harcban: The House of Aenir, The House of Jatra, The House of Iuli.

ZHON

A dzsungelben vagyunk. A levelek meg sem rezdülnek, fojtogató meleg van, a levegő párás, nyirkos. Vajon a szél hova tűnhetett? Semmi sem töri meg a csendet, a félhomályos, rothadásszagú őserdő nagyon félelmetes. Mennénk előre, de megtorpanunk, mintha balra tőlünk foltos bunda villant volna fel. Vagy mégsem? A következő lépésnél vigyorgó maszk lendül az utunkba. A maszkhoz sámán is tartozik, jövetelünk felől érdeklődik. Errefelé nem nagyon szeretik a betolakodókat. A leselkedők könnyen eltűnnek a gonosz trollok gyomrában, vagy éppenséggel kővé válva hirdetik az idők végezetéig: ez ZHON terület, itt a gonosz az úr. A maszkon a vigyor megmozdul, ez nem is maszk, ez a sámán arca, s utoljára már csak a kántálást halljuk, és elkapunk egy képkockát a felénk

Nem kenyerem a gonoszkodás, azonban kénytelen vagyok a nagyobb hibákkal együtt felsorolni egy-két ígéretet is, mely elhangzott a játék fejlesztése közben:

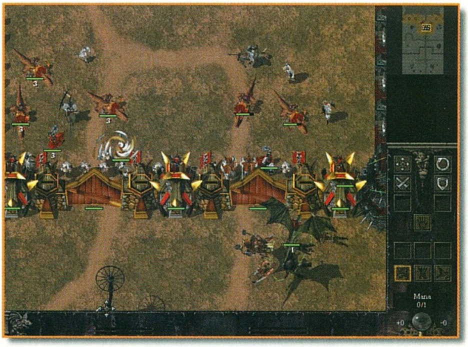
- ***a korrekt 3D támogatás elmaradt***
- ***a különböző zoom szintek kimaradtak***
- ***100 egységtípus van az ígért 150 helyett***
- ***a kaput csak vízszintesen lehet kirakni***
- ***az egységek látják a ködben lévő ellenfelet, mi nem***
- ***a mannalelőhelyek mértéke csak nagyjából mérhető be***
- ***kevés animációs fázis a tereptárgyaknál***
- ***nem nagyon látszik az egységek fejlettségi szintje***
- ***nem lehet alapban beállítani a készülő egységek agresszivitásának fokát***
- ***nincs cancel a pályák betöltése közben (ami egyébként is iszonyú sokáig tart)***
- ***a mannalelőhelyek nem látszanak a térképen***
- ***nem látjuk, hogy a falak milyen állapotban vannak***
- ***a falat nem lehet kijelölni megsemmisítésre***
- ***a maximális egységszám elérésekor a kiadott építési parancsok utólag sem teljesülnek***
- ***sebesség!!!***

ÍGÉRETEK ÉS HIÁNYOK

szálló kis színes golyókról, aztán minden elsötétül.

A szél erejét favorizáló Zhon bagázs lóg ki a legjobban Darien uralkodó királyságai közül, hiszen ezen a területen erődítményeket és épületeket nélkülöző, lazán összefüggő hordák sokasága kóborol a dzsungelben. Ennek megfelelően a teremtés itt a legbonyolultabb és egyben a legegyszerűbb is, hiszen a megfelelő Beast (Handler, Tamer, Shaman, Lord) megáll valahol az erdőben, elkezd kántálni, és a készülődő lény máris körvonalazódik. Ennek vannak előnyei és hátrányai is, a "gyártás" nem lesz túl termelékeny (bár itt is be lehet állítani végtelenre a teremtést), de nem vagyunk helyhez kötve, a Beastek mindig követhetik az aktuális csatát. Az alapfejlesztések között csak a Sacred Fire érdemel figyelmet, melyből a közelben tartózkodó Zhon egységek meríthetnek energiát, így gyorsabban gyógyulnak. A Bat, a Troll és a Goblin tucatáru, szinte szóra sem érdemesek. A Beast Tamer ostorcsattanásai vezetnek át minket a második osztályba, ahol is a téma komolyodik. Itt minden teremtmény egyedi, érdemes velük foglalkozni. A Harpies megfelelő lövéssel a mi oldalunkra állíthatja az ellenség harcosait, míg a Basilisk nem foglalkozik ezzel, kővé változtatja azt, aki elé kerül. A Kraken remekül használható a hajók ellen (rettegjetek Verunok), míg a Death Totem a Zhonbeli egyetlen fix védelmi jellegű építmény. Kék villámokat lövöldöz, melyek hatása nagy tömegben igen meggyőző. A Beast Lord már majdnem az evolúció csúcsa, harmadik generációs egységeket gyárthatunk vele. Itt van két kedvencem, a Stone Giant és a Drake, mindkettő a Zhon seregek gerincét alkotják. Az óriás elképesztő messzeségbe repíti nagy kőgolyóit, míg a sárkányok tüzes leheletükkel mindent megolvasztanak és elpusztítanak. A légierőt a Roc (a legjelentősebb légi szállító a játékban) és a Wisp gyarapítja még. Ez utóbbi félelmetes fegyver lehet nagy tömegben, villámjának kiváló a hatótávolsága. Zhonéknál nem szokás a variálás, a negyedik osztályban mindössze az Ancient Dragon található. Ő is tud

szállítani a Rochoz hasonlóan, de fegyverzete sem elhanyagolható: Ball Lightning, Shock Ring. A szélhez imádkozó csapatok vezérének bőven jut a legtisztább őselemből, harcában Thirsra the Huntress Blast of Lightningot, Ball Lightningot és a mindent elsöprő Wind Wave-et alkalmazza. Segítője a harcban Tammuz, kinek ereje jól jöhet a komoly csatában.



A harcban részt vett hordák közül az alábbiakról emlékezhetünk meg: The Uru, The Ihom, The Kinik, The Seirn.

TAROS

A távolban lévő mágikus kapu kinyílt. Az őrtoronyban közösen posztoló Verun és Aramon katona egymásra nézett, felkészültek a legrosszabbra. Sokáig nem történt semmi, már szinte nyugodtnak tűnt minden. Aztán a roham elkezdődött. Hirtelen nem is tudták, hogy a hangos csontzörgésre és a nyomában felbukkanó élőhalott hadseregre, a Blade Demonokra, vagy a gyengén hallatszó hisztérikus női kántálásra koncentráljanak. Az előbbiekre szavaztak, és persze rosszul választottak. A mellettük támadt szélviharban és esőfüggöny mögött a szomszédos torony eltűnt, úgy látszik, a támadók urai az időjárásnak. Épp időben sikerült lenyilazniuk a baj forrását jelentő boszorkányt. Valami azonban közben megváltozott, túl sötét és fagyos lett minden. Ha felemelték volna a tekintetüket, akkor meglátták volna minden sárkányok legnagyobbikát, a Black Dragont lebegni a város felett. Elkéstek vele…

A Darienen létező majd minden gonoszság a Taros seregek sajátja (na jó, hagynak valamennyit a Zhonoknak is), mely mellé némi behozatal is található más dimenziókból. A Taros seregeknek nem okoz gondot a halottak feltámasztása és használata, az élettelen mindig is jó táptalaja volt a gonoszságnak. Lokken (Necromancer) teljes ura a mágiának, a négy királyság közül ő használja legintenzívebben és legerősebben. Ez meglátszik teremtményein és varázslatain is. Mindenhol tűz szerepel, ahova csak nézünk: Lokken természetesen személyes fegyvereinek is ezt használja: Fireball, Tracking Fireball, Fire Wave.

Az alapegységek védelméről a Mage Tower és a Caged Demon gondoskodik, ez utóbbi nagyon jópofa, ketrecbe zárt hatalmas szörny. Ami még itt említésre méltó, az a Black Knight, aki tekintélyes sebességgel közlekedik Darien földjén, miközben nyilait küldözgeti. Érdekes még a Ghost Ship, melynek nem okoz semmiféle akadályt a tereptárgyakon való áthaladás, azonban a védelme ultra gyenge, így nem igazán érdemes használni. A Dark Mason kiskönyvében sok második szintű varázslatot találhatunk, nézzük meg ezeket. Itt van mindjárt a Weather Witch, ki ura az időjárásnak, Tornadót, Thunderboltot és Ice Stromot tud küldeni a meglepett ellenségre. Az Iron Break robbanó tojásokkal, míg a Skeleton Archer messzehordó nyilakkal tart rettegésben mindenkit. Nem kell megvárnunk a második szint kiteljesedését, rögtön átléphetünk a

harmadikba, hiszen Lokken és a Dark Mason rögtön tud templomot építeni. Itt születnek meg az éjszaka és a sötétség igazi erősségei. Szinte mindenki tüzet használ már valamilyen formában, talán a Blade Demon kivételével, aki viszont mestere a kardforgatásnak.
A tüzesek közül kiemelkedik a Fire Spouts és a Fire Mage. A gonosz kelléktára nem lenne teljes az akarat megtörését szolgáló varázslatok nélkül, ezek az agyra hatnak közvetlenül. A Taros egységek közül a Mind Mage (átcsábítja az ellenfeleket) és a Lich él is ezzel, nem is rossz hatásfokkal.
A varázslás nagymestere, a Dark Priest nem tud sok teremtményt készíteni, azonban a Black Dragon minden energiát megér, érdemes kísérletezni vele. Utolsónak maradt Belial, aki a Necromancer hódításait segíti erejével és tudásával.

A magát csak egyszerűen Mage Kingként emlegető Lokken sok nagyobb tartomány bizalmát élvezi, melyek tűzlabdát küldenének ide, ha nem sorolnám fel őket: The House of Ontinor, The House of Ventar, The House of Leimar, The House of Balistan.

NPC HEGYEK

Érdemes pár szót ejteni a játékban található NPC-kről is. Akad itt békésen dolgozgató parasztól kezdve a gyilkos piranháig minden. Szám szerint 12 típus létezik, ez már önmagában is tekintélyes mennyiséget feltételez. Lesznek küldetések, melyeket csak az ő segítségükkel oldhatunk meg, de általában inkább a mi életünket keserítik meg. Tessék ezt komolyan venni, mert a korántsem veszélytelen piranha a 100-as best of TAK listán az erőben az 5. helyen tanyázik, közvetlenül a négy vezér után.

Leggyakrabban madarakkal, szarvasokkal és farkasokkal fogunk találkozni a játékban, ők nem sok vizet zavarnak.

SKIRMISH, MULTIPLAYER ÉS INTERNET

Ha meguntuk a campaign üzemmódot, vagy éppenséggel tiszta fajos játékra vágyunk, akkor természetesen a skirmish lehetősége adott a játékban. Nagyon egyszerű a menü felépítése, nem sokat változott a TA óta, maximum a 7 AI player jelenthet érdekességet. Eltűntek a hovatartozást jelző ikonok, a résztvevőket csapatokba (Team1, 2 stb.) lehet szervezni, így fognak egymás ellen küzdeni. Ha a multiplayer opciót választjuk ki a főmenüben, nagyjából akkor is e lehetőségek közül csemegézhetünk. A Cavedog az Internet szerelmeseinek két helyen is ingyenes játékot kínál, ezek egyike a saját site-juk, a másik pedig a már ismert Mplayer. Nem merészkedtem ki a Netre a programmal, de el tudom képzelni, hogy milyen lassulás lehet 10-es játékban, játékosonként 200 unit elérésénél. Brrrr.

ÍGY A VÉGE FELÉ

Ravasz kérdés, hogy miként is vélekedem a TAK-ról. Az biztos, hogy a nagy várakozásnak nem felel meg, azonban nem is tudom teljesen elítélni. A játék közbeni hiányosságok nagy része szerintem hamar el fog tűnni a javító patchek segítségével, de ez valószínűleg nem orvosolja majd a sebesség gondot. Lehet, hogy én vagyok kishitű, de azért Celeron 300-on, 128 mega rammal és i740-nel a programnak illene mennie. Kár, hogy a fiúk majdnem teljes mértékben leragadtak a TA engine-jénél, a változásokat inkább foltozgatásnak érzem. Dicséretes a campaignek összevonása; nekem tetszett, különösen azért, mert ritkán volt erőm minden oldalt egyhuzamban végigjátszani, itt pedig rá voltam kényszerítve.
A skirmish és multiplayer rész változatlanul erős; akik a TA-val nyomultak, azok szeretni fogják.
A kacskaringós kerettörténet néhol követhetetlen volt, angolul nem tudóknak pedig egyszerűen unalmas. Egyszóval, a véleményem vegyes, de azt hiszem, ezt az értékelés százaléka is jelezni fogja.

Bear™

A pályák részletes leírását a CD-n megtalálhatod.

Jó Cavedogos hagyományok szerint a fiúk teljes editort is mellékeltek a programhoz. A kiválóan felépített és jól használható kiegészítésben mindent megtalálhatunk, ami szerepel a játékban. Itt van az összes grafikai szett, csapat, épület és természetesen az NPC-k is. A díszítő elemek között jól néznek ki a halott egységek, valamint a romok grafikái. A program által készített KMP kiterjesztésű

file-okat változtatás nélkül használhatjuk skirmish és multiplayer játékhoz. A Neten az első extra pályák már megjelentek, ezek közül válogattam nagy csokorra valót a CD-re. A későbbiekben érdemes lesz figyelni a Cavedog

honlapját, szép sorjában az extra egységek is érkeznek majd a játékhoz.

A PÁLYASZERKESZTŐ

88%

3DFX D3D

Cavedog / www.cavedog.com/ta-kingdoms
GT Interactive / www.gtinteractive.com
Pentium II 300 / 32 MB RAM / 80 MB HDD

92% 90% 80%

Might & Magic VII

Már egy teljes év eltelt azóta, hogy megkíséreltünk rendet teremteni Enroth világában, s mindannyian reméltük, a démoni királynő elpusztításával ismét béke honol majd a birodalomban. Igaz, amint kiszabadult a kő fogságából, Archibald rögtön igen gyanúsan viselkedett, de mindig is kiszámíthatatlan volt, s a szükség nagy úr...

„Végre ismét szabad vagyok, élek. Enroth világának levegője újult erővel tölti meg testem, s lelkem. Bosszút kell állnom, s emlékeznem kell gyötrelmeim minden egyes pillanatára, nem feledve a múltamat... Higgyenek csak Catherine királynőjük által teremtett békéjükben, nem félve a terrort. Ám az erő bennem rejlik, s napról napra növekszik, és ha eljő a megmérettetés ideje, szárba szökken a mag, mely talán a földeken végigsöprő terror ígéretét hordozza..."

Archibald Ironfist, 1167

Ez a gond, látod. Archibald csak nem nyugszik, Enroth békéje ismét veszélyben van, s ki más lehetne a megmentője, mint te, aki már egyszer olyan sikeresen megoldottad gondjait?! Állj! Ha új kalandozó lennél, akkor se futamodj meg, ím itt készül számodra az útmutató, melyben megmutatjuk, hogyan segíthetsz.

Ez a leírás (mint ahogy a játék sem) nem feltételezi az előző rész ismeretét és annak leírásának olvasását, tehát a rutinos kalandozók minden bizonnyal találnak néhány ismerős részt benne, ezeket lapozzátok csak tovább.

KARAKTERGENERÁLÁS

Azt hiszem, nem kell hangsúlyoznom a karaktergenerálás jelentőségét. Mindennek az alapját rakod itt le, amikor kiválasztod azt a négy karaktert, aki elindul e nagy feladatra. Sokat vitáztunk arról, kit érdemes vinni és miért. Végül abban maradtunk, döntsétek el magatok, itt lesz minden adat, táblázat és tapasztalat. De ezt valóban böngésszétek át, sokat számít!

FAJOK

Játszható fajok szempontjából igazán most sem vagyunk elkényeztetve. A hagyományosnak számító emberen (human), törpön (dwarf) és tündén (elf) kívül már csak egy faj marad, ráadásul igen szokatlan: a goblin.

Gyakorlatilag - tapasztalataink szerint - a különbségek annyira minimálisak, hogy mindegy, melyik mellett döntesz. Az elfek nagyszerű varázstudók, a goblinok brutális harcosok, az emberek és törpök pedig általában bármely feladatkörben megállják a helyüket.

KARAKTEROSZTÁLYOK

Knight (lovag). A harc mestere. Egyik kezébe kardot, másikba dárdát ragadva megállíthatatlan aratógép lehet belőle. Senkinek sem lehet annyi életerőpontja, mint nekik, amit csak még tovább tetéz, hogy lemezpáncéljuk nagymesterként minden fizikai sérülést megfelez. Akkor sem esik kétségbe, ha meg kell javítania sérült felszerelését, hisz gyerekkorától ezt tanulta. Mindezekért cserébe nem különösebben nagy ár, hogy a mágia használata teljesen kimarad az életéből.

Sorcerer (varázsló). A támadóvarázslatok mestere, az elemek hatalmának birtoklója és irányítója. A rengeteg tanulásnak köszönhetően kevés olyan tárgy van Erathiaban, amelyet ne tudna beazonosítani. Fizikuma azonban gyenge, érdemes odafigyelni rá, mert egyetlen erősebb ütéstől könnyen elpusztulhat. Páncélzata bőrvértre korlátozódik, és fegyverismeret terén sem igazán kiemelkedő, de legalább egyszerre két tőrt képes használni. Csak neki és a papoknak adatik meg az isteni varázslatok alkalmazásának teljes lehetősége.

Thief (tolvaj). Ez a karakterosztály az alvilág képességeiben csillogtatja meg

igazi „szépségét", tehát ő tudja mesteri módon hatástalanítani a csapdákat, felderíteni a titkos ajtókat, és bizony remekel a zsebmetszésben is. Magasabb szintet elérve még a legalapvetőbb elementális mágiákat is megtanulhatja, ám kár erre pocsékolni a drága időt, sosem lesz belőle nagy mágus. A tőrrel mesterien bánik, kevés kezdő harcos élte túl a percet, mikor kinevették gyíkmetélőit.

Monk (szerzetes). A pusztakézzel vívott harc mestere, emellett az elme, a lélek és a test varázslatait is magas szinten használja. (Igazi előnyeit nem fedezhettük fel, mert egyikünk sem játszott monk karakterrel.)

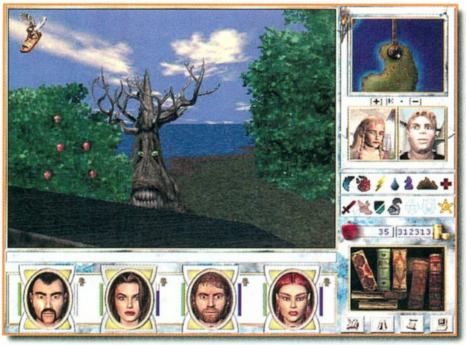
Paladin (paladin). A szent hit nevében, a jóság jegyében küzd, az élete árán is megvédve a gyengét, az ártatlant. Nagyszerű és képzett harcos, ugyanakkor képes a papi varázslatok (konkrétan: elme, lélek, test, fény, sötétség) használatára. Noha nem annyira képzett fegyverforgató, mint a lovagok, buzogánya mégis félelmetes lehet, hisz egyetlen suhintással képes leütni akár az óriásokat is.

Archer (íjász). Nem nehéz kitalálni, hogy ez a karakter az íjászat mestere, de remekül forgatja a dárdákat is. Pajzsot viszont nem használhat, és nehéz páncélzatot sem viselhet. Varázslatai palettáján az elementális, a fény és a sötétség mágiája szerepel, noha ez utóbbiak soha nem nyílhatnak meg előtte teljes mélységükben.

Ranger (kósza). Az erdőjárás mestere. Karizmatikus személyisége lehengerlő, ugyanakkor hatékony harcos, sőt varázstudó is. Bár csak haladó szinten, de a fény és a sötétség varázslatai kivételével a misztikus tudományok bármelyikébe bepillantást nyerhet.

Druid (druida). Ez a természetet istenítő, különleges pap csak a fény és a sötétség varázslatait nem tanulhatja meg, ezért mágiájának hatalma kárpótolja őt szerény fegyver- és páncélválasztéka miatt. A gyógynövények ismerője, semmiféle főzet elkészítése nem okozhat neki gondot.

Cleric (pap). A harcművészetekhez kevésbé konyít, kizárólag buzogányt és íjat használhat, ám a személy minden aspektusának mágiájához (test, lélek és elme) a legmagasabb szinten ért. Hívei jóvoltából, ha anyagiakról van szó, akkor sem kell kétségbe esnie. Néhány kiválasztott a felsőbb szférákba is bepillantást nyerhet, hogy a sötét vagy a jó erőket szolgálhassa.



ALAPKÉPESSÉGEK

Ezek részletezésére nincs szükség, de annyit általánosságban el lehet mondani, hogy harcos karaktereknek nagyon fontos az erő (strength) és ügyesség (accuracy) növelése, hisz ezektől függ az okozott sebzés és a találati esély mértéke. A papi varázslatokkal bíró emberek szellemi képességeit az egyéniség (personality), a mágusokét pedig az intelligencia (intelligence) befolyásolja. Az állóképesség (endurance) mindenkinek fontos, hisz az életerő ebből fakad. A gyorsaság (speed) a harci kezdeményezésnél számít, a szerencse (luck) pedig minden olyan esetben, mikor csapdát, varázslatot, miegymást kell elkerülni.

KÉPZETTSÉGEK (SKILLEK)

A számos képzettség fejlesztgetése az egyik legnagyszerűbb elem a Might and Magic sorozatban. Nincs nagyobb élvezet, mint figyelni lovagunk kibontakozó kardművészetét, vagy a varázsló mágikus hatalmának és tudásának növekedését.

Valahányszor a karakterek szintet lépnek, skill pontokat kapnak, melyeket szét lehet osztani a képzettségek között, ezáltal javítva őket. Megfelelő pontszám elérése és bizonyos követelményeknek való megfelelés után ezeket magasabb szintre emelheted a városokban lévő tanítóknál. Ők pontosan megmondják majd, mit kell tenned, hogy a karakter elérhesse azt a fokozatot, és útba igazítanak a magasabb szintű mester lakhelyével kapcsolatban is. Minden képzettség négy szinten tanulható meg: alap, haladó, mester, nagymester (ez újdonság!). Azonban a karakterosztályok korlátjai már a haladó szinteken megjelennek, nem is szólva a mesteri fokozatokról. Nézzétek meg a táblázatot, és a fejlődés lehetőségének függvényében válasszatok képzettséget!

Sajnos tartok tőle, nem lesz elég a hely, hogy mindent részletesen elmagyarázzunk, de a legfontosabbakról leírjuk, amit lehet.

Disarm Trap - Csapdaeltávolítás. A szerepe egyértelmű, legjobban a tolvaj ért hozzá.

Perception - Észlelés. Elsődleges szerepe, hogy a karakter könnyebben észreveszi a rejtett kincseket és titkos ajtókat (piros villogás hívja fel rá a figyelmet), másrészt jó reflexekkel előfordulhat, hogy megúszhatod a csapdák okozta sebzést.

Merchant – Kereskedés. Mindenképpen érdemes valakinél felfejleszteni, például a papnál, hisz csak ő érheti el a nagymesteri szintet. Ja, és hogy mit csinál? Nos, majd tapasztalni fogjátok, hogy a kereskedők, árusok és általában bárki, aki pénzt kér tőletek, az útonállóknál is nagyobb tolvaj. Ezzel a jártassággal némileg csökkentheted áraikat. Nagymesterként a cuccok már pont annyiba kerülnek, mint amennyiért te el tudod őket adni.

Learning – Tanulás. A kapott tapasztalati pontokat növelik pár százalékkal. Nem rossz, legalább haladó szintig érdemes elvinni, hisz akkor már kétszeresen számít.

Meditation – Meditáció. Csak varázstudók tanulhatják meg. A maximális manna-mennyiséget növeli. Ha nincs más, amit fejleszteni akarnál, ez is megteszi. :)

Body Building – Testépítés. Kötelező minden harcos számára! Életerőt növel, méghozzá nem is kevéssel. Nagymester szinten a lovagnak legalább +160 HP-t jelent!

Identify Item - Tárgy-azonosítás. Nekem a „scholar" foglalkozású NPC felvétele jobban bevált. De ha gondolod, öld bele felesleges skill pontjaidat...

Repair - Javítás. Időről időre - főként erős szörnyek elleni harc közben - bizonyos tárgyaid eltörhetnek. A lovagoknak vagy

paladinoknak ezek megjavítása nem okoz gondot, amit amúgy kalapnyi pénzért cserébe bármely boltban elvégeznek helyetted.

Identify Monster – Szörnyazonosítás. Részletesebb információt kaphatsz ellenfeleidről. Nem haszontalan dolog, legalábbis mester szintig sokat elárul gyengeségeikről, erősségükről.

Arms Master – Hacművészet. Meglehetősen összetett tudomány. A közelharci képességeiden javít nagymester szinten pedig az összes találati esély, sebességi- és sebzésértéket megkétszerezi.

Stealing - Zsebmetszés, lopás. Az utcán lődörgő emberektől vagy boltosoktól próbálhatsz meg elemelni ezt-azt. Kellemetlen dolog lebukni: vagy börtönbe kerülsz, vagy büntetést kell fizetned a városházán.

Alchemy - A kotyvasztás tudománya. Minél magasabb szinten műveled, annál erősebb keverékeket készíthetsz. A legjobbak képesek olyan italokat előállítani, melyek ötvennel növelik valamelyik elsődleges tulajdonságot. Megjegyzendő, hogy a boltokban készen is megvásárolhatod őket, amihez csak sok pénzre és türelemre van szükséged. Az elegyítés módszere egyszerű: megfogod a megfelelő komponenseket, és üvegcsékben összekevered őket. Ne feledd, vannak erősebb és gyengébb összetevők is! Gyakorlatlan alkimisták kezében az elegy felrobbanhat!

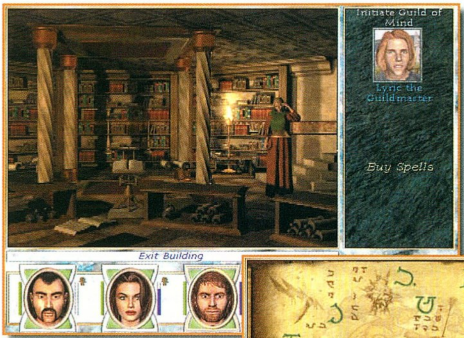
Következzenek a fegyverekhez és páncélokhoz kapcsolódó képzettségek, de csak átfogóan.

A kardok **(sword)** mester szinttől bal kézben is használhatók, így akár két fegyverrel is lehet harcolni. A lándzsákat **(spear)** mesterként szintén fél kézzel forgathatod. Mivel nagymesterként a jártassági szint mindkettőnél beszámít a védelembe is, nagyon jól lehet őket kombinálni.

Ha buzogányban **(mace)** eléred a nagymesteri szintet, meglesz rá az esélyed, hogy lebénítsd vele az ellenfeled.

A tőrök már haladó fokozattól használhatók két kézben, mesterként pedig esély van háromszoros sebzés okozására! (Emiatt a druidám majdnem akkorákat ütött, mint a lovagom.)

Meglepő, de nem esélytelen lehetőség puszta kézzel harcolni. A megfelelő képzettség mellett **(unarmed)** jobb eredményeket lehet elérni, mint bármely fegyverrel. Hasonlóképp a **dodging** (kitérés) is jól alkalmazható páncél helyett, ráadásul a nagymesterek



bőrvértben is könnyedén mozognak.

A páncélokra nem térek ki részletesebben, mindig válaszd a legerősebbet, és a lehető legmagasabb szintig tanítsd meg embereidnek a használatát.

NPC-K

A lényeg csak roppant röviden. A hőseiden kívül két nem játékos karakter felvételére is lehetőséged van. Őket nem irányíthatod, de veled tartanak és befolyásolják a játékmenetet.

Így például az Instructor 15%-kal növeli a szörnyek után járó tapasztalatpont mennyiségét, és csupán a talált aranyak 7%-át kéri cserébe. A Scholar szintén tapasztalatot növel, bár csak 5%-kal, ám emellett 5% aranyért képessé tesz bármely tárgy beazonosítására. Megjegyzendő, hogy azonos foglalkozások nem adnak kétszeres előnyt, így fölösleges két instructort magaddal vinni.

Időnként, egy-egy küldetés erejéig különleges NPC-k is csatlakozhatnak hozzád, de nekik nem kell külön helyet fenntartanod, akárhányan beállhatnak hozzád.

MÁGIA

Nos, hamarosan észreveszitek, ez az, amire nem sajnálhatjuk az időt és a teret. Itt mindent megtalálsz, amit tudnod kell a varázslatokról. Igyekeztünk a kézikönyvben találtakat saját tapasztalatainkkal kiegészíteni.

PAPI VARÁZSLATOK

Test (body). Elsősorban a gyógyítással kapcsolatos varázslatok tartoznak ide. Mindenképpen érdemes magas szintre emelni ezt a képzettséget.

Alapszint (basic).

Body Resistance. Body varázslatok elleni védelmet biztosít.

Cure Weakness. A legyengített karakterek erejét állítja vissza. Míg az embered gyenge, ritkábban és kevesebbet sebez, ám őt sokkal könnyebb eltalálni. Ezt az állapotot előidézheti gonosz bűvige, némely különleges szörnyeteg, vagy a gyorsítás (haste) megszűnése. Varázslatosztálybeli jártasságtól függ az, hány órán át tartó gyengeséget vagy képes meggyógyítani. Ha a legyengült karakter már túllépte ezt az időt, csak templomban segíthetnek rajta.

Harm. Gyenge, támadó varázslat, nemigen használtam, akkor sem ért semmit. :)

Heal. Az egyik leggyakrabban használt varázslat. Karaktereid sebeit gyógyítja be. Kezdetben gyengécske, de hamar meg lehet erősíteni, és akkor már értéke felbecsülhetetlen.

Haladó szint (expert).

Cure Poison. Hatása megegyezik a Cure Disease-ével, csak ez mérgezést gyógyít.

Hammerhands. Pusztakezes harc esetén van jelentőssége. Egyrészt javít a találati arányon, másrészt a rendesen kívül még

ugyanannyit sebez testvarázslatként is. Nem használtam, de a monknak bizonyosan jól jön.

Regeneration. Az embereid sebei lassacskán „maguktól” beforrnak, s a gyógyulás sebessége és mértéke a jártasság mértékétől függ.

Mesterszint (master).

Cure Disease. Betegséget gyógyít. A „disease” miatt ugyanis a

fertőzött karakter pihenéssel nem nyerheti vissza teljes életerejét. A Cure Weaknesshez hasonlóan jártasságtól függ, hogy a gyógyító mennyi időn belül képes megfelelő hatékonysággal alkalmazni a varázslatot.

Flying Fist. Ez már erősebbet üthetne az ellenfélen, de szintén nem kedveltem, mert akiken kipróbáltam, mind védve voltak ellene…

Protection from Magic. Mágikus védelmet biztosít különféle erők ellen. Míg a varázslat tart, nem hat rád mérgezés, betegség, kővé válás, bénulás és gyengeség, illetve nagymester szinten a halálparancs, sőt megsemmisítés sem. A Body osztálybeli jártasságtól függ, hány támadást képes kivédeni.

Nagymester (grandmaster).

Power Cure. A legerősebb gyógyító varázslat, mely az egész csapatra hat.

Elme (mind). Mentális energiákat használó varázslatág. Elsősorban a pszichére ható varázslatok tartoznak ide. Nem különösebben hasznosak, szinte csak a bénulás gyógyítását alkalmaztam közülük.

Alapszint (basic).

Mind Blast. Gyenge támadó varázslat, sosem kellett használnom.

Mind Resistance. Védelmet biztosít a mentális varázslatok ellen.

Remove Fear. Megnyugtathatod karaktereidet, elmulaszthatod félelmüket. Ezúttal is korlátozott időd van a varázslat alkalmazásáig!

Telepathy. Mondhatjuk úgy is, hogy vicces varázsige, mellyel a kiszemelt lény elméjébe pillanthatsz bele, s megtudhatod, mennyi arany és milyen egyéb tárgy van nála. Egyszerű észjárásuk lehet, ha másra nem is képesek gondolni. :)

Haladó szint (expert).

Berserk. A megbabonázott lény őrült tombolásba kezd, s nekiugrik a hozzá legközelebb eső ember torkának.

Charm. A konfliktusok megoldásának békésebb módja. Harc helyett inkább elbűvölheted ellenfeled, aki eztán barátságosan viselkedik veled szemben, míg meg nem sebzed, vagy az ige hatása el nem múlik.

Cure Paralysis. Megbénított karaktereidből oldja ki a görcsöt. Ne késlekedj vele, mert állapotuk hamarosan súlyosra fordul, s már nem tehetsz értük semmit.

Mesterszint (master).

Cure Insanity. Megbolondult embereid elmeállapotát hozhatod helyre ezzel a varázslattal. Ám szegények az őrület elmúltával sem lesznek teljesen jól, mert még a rájuk törő ólmos fáradtságot is le kell gyűrniük.

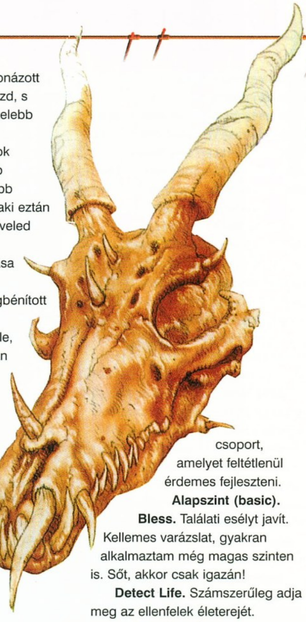
Mass Fear. Az összes látható lény szívébe rémületet ültet, így azok azonnal menekülni kezdenek. Ha egyikük ezalatt megsérül, a varázslat hatása megszűnik, és ő újra ellened fordul.

Psychic Shock. Elvileg erős támadó varázslat. Igaz, ezt se használtam, de attól még elképzelhető, hogy jó.

Nagymester (grandmaster).

Enslave. Rövid időre irányításod alá vonhatod valamelyik ellenfeled, aki eztán a te oldaladon harcol. A hatás akkor sem szűnik meg, ha rátámadsz!

Lélek (spirit). A lélek harmóniájából táplálkozó varázslatok köre. Ez a másik csoport, amelyet feltétlenül érdemes fejleszteni.



Alapszint (basic).

Bless. Találati esélyt javít. Kellemes varázslat, gyakran alkalmaztam még magas szinten is. Sőt, akkor csak igazán!

Detect Life. Számszerűleg adja meg az ellenfelek életerejét.

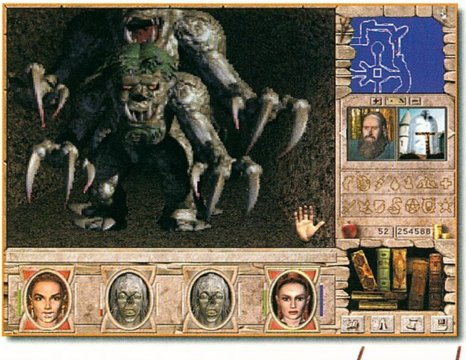
Fate. Ez is javít a célzóképességen, de csak egy karakterre hat. Illetve másik hatásként, ellenfélre mondva épp az ellenkezőjét teszi, vagyis ő rosszabbul fog harcolni. Tetszik! :)

Turn Undead. Akárcsak a Mass Fear, ez is megfutamodásra kényszerít, de csak élőholtakra hat.

Haladó szint (expert).

Heroism. Hasznos varázslat. Hősi erőt tölt a megbabonázott harcosok ereibe, akik ezáltal nagyobb sebeket tudnak okozni ellenfeleiknek.

Preservation. Bizonyára nagyon jó varázslat, bár én még nem próbáltam ki. Pedig nem ártott volna. Megakadályozza a túl nagy életerővesztésből adódó halált. Míg a varázslat ideje le nem jár, a célpont nem képes elpusztulni, de ha addig nem gyógyítják meg, már



csak magas szintű papok segíthetnek rajta.

Remove Curse. A megátkozott karakterek csak nagyon ritkán képesek sikeresen alkalmazni varázslataikat, de ezzel az igével le lehet szedni róluk a rontást.

Mesterszint (master).

Raise Dead. Halott feltámasztása. Csak meghatározott ideig alkalmazható, és a „szerencsés áldozat" ezután is gyenge lesz.

Shared Life. Megfelelő partiban az egyik legjobb varázslat lehet. Az a lényege, hogy összegyűjti, majd egyenlő arányban elosztja a karakterek életerőpontjait. Ha van lovag a csapatban, ő egymaga képes a maradék három hősöd életerejét maximumra felvinni!

Spirit Lash. Az osztály egyedüli támadó varázslata. Meggyengíti a test és lélek kapcsolatát, ezáltal komoly sebeket okozva. Árához képest egész erős, de csak közelről alkalmazható. Legalábbis a leírás szerint, mert én aztán ki nem próbáltam.

Nagymester (grandmaster).

Resurrection. Hatalmas erejű ige, még a megsemmisített lényeket is képes visszahozni az életbe! Igaz, utána az illető még sokáig gyenge lesz, de ez a legkevesebb, amit a halálból visszatértektől el lehet várni...

ELEMENTÁLIS MÁGIA

Tűz (fire). A legerősebb támadó varázslatok csoportja. Egyedüli hibája, hogy sajnos sokan védve vannak ellene. Akik azonban nem, azok ellen nagyon jól alkalmazhatók. Kötelező!

Alapszint (basic).

Fire Aura. Mágikus lángokkal vonja be a fegyvered, ezáltal hétköznapi pengékkel sebezhetetlen lényeket is képes leszel levágni. Nagymester szinten hatása állandó, de vigyázz, mert egy fegyveren egyszerre csak egy varázslat lehet.

Fire Bolt. Gyenge támadó varázslat, de kezdetben ez a legjobb. Olcsó és hatékony. Magasabb szinteken el lehet felejteni.

Fire Resistance. Tűzellenállás. Kell még tovább ecsetelnem?

Torch Light. A mágikus fáklyalánggal fényt hozhatsz sötétben látó embereid életébe. :)

Haladó szint (expert).

Fireball. Van még, akinek be kell mutatni? Az általános varázslói kézikönyvek első oldalán szokott feltűnni. Kellemesen nagy sérülést képes okozni a célpontnak és a közelében állóknak is. Jobb, ha karaktereiddel nem kerülsz bele a hatókörébe.

Fire Spike. Teleszurkálhatsz vele adott területet. Aki rálép ezekre a csapdákra, némileg megpörkölődik.

Haste. A régi, jó gyorsító varázs. Hatására az embereid sokkal gyorsabban reagálnak és támadnak, ám lejártával iszonyú kimerültséget éreznek, míg meg nem gyógyítod őket.

Mesterszint (master).

Immolation. A másik „nem használtam, pedig nem rossz" varázsige. Tűzkört von a karaktereid köré, mely nekik nem árt ugyan, de a közelükbe merészkedőket rendesen megperzseli.

Inferno. Ezzel az igével pillanatok alatt kipucolhatsz egy kisebb teremet. Ugyan csak közepes sebeket okoz, de azt minden látható lényen. Csak zárt helyen használható.

Meteor Shower. Sok apró meteort zúdít az áldozatok nyakába. Egyesével nem sebeznek túl nagyot, de együttesen jelentős károkat képesek okozni. Természetéből adódóan csak a szabadban működik.

Nagymester (grandmaster).

Incinerate. Az egyik legerősebb támadó varázslat. Nem sokan élik túl hatását megfelelő védelem nélkül.

Levegő (air). Bizonyos szintig minden más karakterosztálynál érdemesebb ezt elvinni, hisz itt tanulhatod meg a repülés és láthatatlanság bűvigét, s ezek nélkül a játék idővel nagyon megnehezedhet.

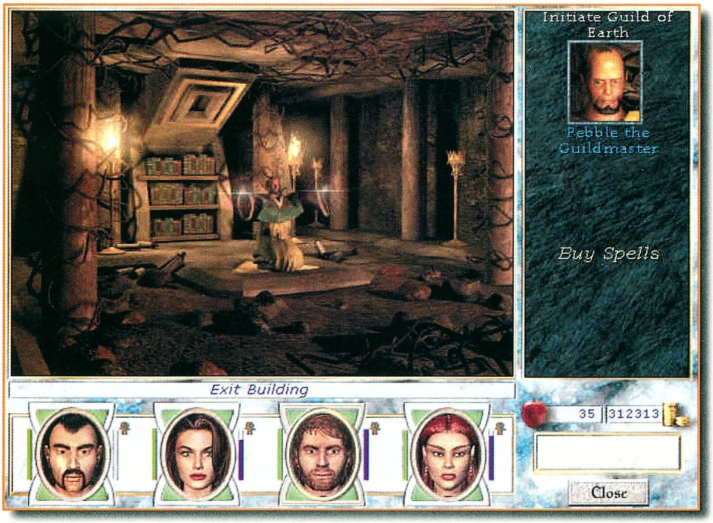
Alapszint (basic).

Air Resistance. A szokásos védelem, ezúttal légvarázslatok ellen.

Feather Fall. Csillapítja a zuhanás erejét, így földet érve nem töröd össze magad.

Sparks. Néhány pattogó szikrát varázsol, mely ha ellenfélbe csapódik, megrázó élményben részesítheti. Közelről alkalmazva egész hatásos varázslat lehet kezdetben.

Wizard Eye. Korlátozott ideig feltűnteti a térképen a lényeket.



Magasabb szinten a kincseket és különleges helyeket is megmutatja!

Haladó szint (expert).

Jump. Embereiddel 60 láb magasba tudsz felugrani. Hasznos lehet, ha magasabb helyeket kell elérned, vagy ellenfeleket akarsz átugrani. Fontos tulajdonsága, hogy a repüléssel ellentétben zárt helyen is alkalmazható.

Lightning Bolt. Közepes erejű támadó varázslat, és kevesen tudnak ellenállni neki. Egész jó.

Shield. Megfelezi a távolsági fegyverek által kapott sérüléseket, mert a becsapódás előtt lelassítja a lövedékeket.

Mesterszint (master).

Fly. A „leglegleg", a bűvige király! Szabad téren alkalmazva ellebeghetsz a szelek szárnyán. Ráadásul sokkal gyorsabban, mint gyalog, ezáltal az ellenfelek nehezebben találnak el távolsági fegyvereikkel.

Implosion. Közepes erejű támadó varázslat. Hatékonyságáról nem vagyok meggyőződve, csak egyszer próbáltam, de akkor sem jött be.

Invisibility. Nélkülözhetetlen varázslat, mely rövid ideig láthatatlanságot biztosít. Ennek segítségével viszonylag egyszerűen meg lehet szerezni a labirintusok mélyén elrejtett kincseket, csak arra kell vigyázni, nehogy közben hozzáérj valakihez, vagy ellenség közelében varázsolj, mert akkor a hatása azonnal megszűnik.

Nagymester (grandmaster).

Starburst. Húsz, komoly sérülést okozó csillagot idéz meg. Kevesen élik túl az első találkozást velük, a másodikat pedig szinte senki. Csak szabadban használható.

Víz (Water). Elsősorban az utaztató varázslatok miatt érdemes figyelmet fordítani erre az osztályra,

de azért nagyon megéri. Fejleszd fel gyorsan!

Alapszint (basic).

Awaken. Kávé helyett ez is megteszi. Ha valamelyik karaktered elaludna séta közben, ezzel némileg feldobhatod. :)

Ice Bolt. Egyetlen célpontra ható támadó varázslat, mely a játék elején még akár hasznos is lehet.

Poison Spray. Nagyon kis sebzést okozó varázslat, igazából nincs rá szükség.

Water Resistance. Vízvédelem.

Haladó szint (expert).

Acid Burst. Viszonylag hamar megtanulható, és egész erős támadó varázslat. Egy lényre hat csak, de az legalább nem könnyen feledi el a sebeit...

Recharge Item. Ennek az igének a segítségével feltöltheted kimerült varázspálcáidat. Vigyázz vele, mert minden ilyen alkalommal a maximális töltetek száma csökken. Engem ugyan nem zavart a dolog, mert sose használtam pálcákat, de azért nem árt odafigyelni rá.

Water Walk. Vízen járás. Amíg nincs repülés varázslatod, ez is megteszi, ha távoli szigetekre akarsz eljutni.

Mesterszint (master).

Enchant Item. Jobb minőségű eszközeidbe bűvölhetsz varázstulajdonságokat. Nagyon hasznos varázslat, nemcsak az így előállítható erős cuccok miatt, de még azért is, mert gyakorlatilag végtelen aranyat lehet keresni vele. Nekem ugyan nem volt rá szükségem, mert hála a nagymester kereskedő papnőmnek, mindenhez fillérekért jutottam hozzá, de azért nem árt mindenre felkészülni.

Ice Blast. Nem rossz, nem rossz, de nem is túl kiemelkedő. Ezzel a varázslattal hét, illetve kilenc közepesen sebző jégszilánkot robbanthatsz ellenfeledbe. Hmmm.

Town Portal. Minél előbb megszerzed ezt a varázslatot, annál több bosszúságtól kímélheted meg magad. Mindössze 30 mannáért szempillantás alatt elteleportálhatsz bármely városba, melynek főterén szökőkút található – persze csak akkor, ha előzőleg jártál már ott.

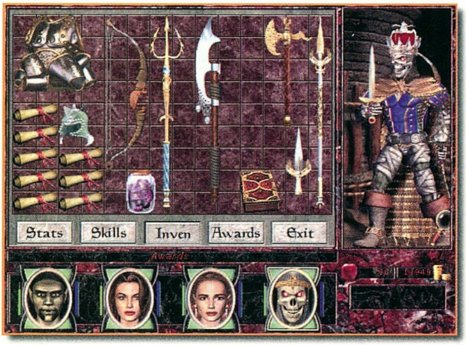
Nagymester (grandmaster).

Lloyd's Beacon. A Town Portal párja. Öt helyzetjelzőt helyezhetsz el tetszőleges helyre, ahova bármikor elteleportálhatsz. Ideális a szökőkút nélküli városokba való eljutáshoz.

Föld (earth). A föld ereje, melyből a mágusok hatalmukat merítik. Masszív, erős varázslatok, mind védelemre, mind fizikai sebek okozására alkalmasak.

Alapszint (basic).

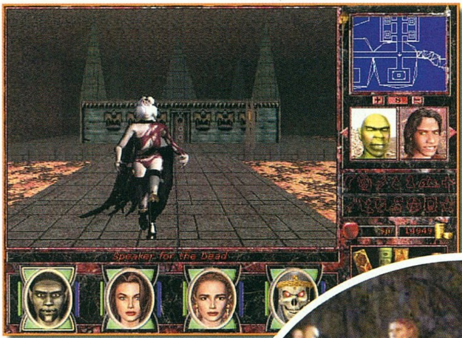
Deadly Swarm. Piciny bogarak seregét uszíthatod az ellenfélre, amelyek nem sebeznek ugyan túl



sokat, de legalább kevesen vannak védve ellenük.

Earth Resistance. Föld varázslatok elleni védelem.

Slow. A haste ellentéte. Lelassítja valamelyik ellenfeledet, aki ritkábban fog rád támadni.



Stun. Biztos nagyon hasznos varázslat, de én nem voltam túlzottan odáig tőle. Hátrébb löki az ellenfelet, így nem érhet el téged.

Haladó szint (expert).

Blades. Ez már klasszisokkal jobb támadás. Éles pengékkel hasogatod meg távolról az ellenséget. Elfogadható sebzés, gyakori hatás.

Stone Skin. Rinocéroszokat megszégyenítő keménységűvé változtatja a bőröd, melyen nehezen hatolnak át a fegyverek.

Stone to Flesh. Kővé változtatott karaktereidet éleszttheted újra általa.

Mesterszint (master).

Death Blossom. Akárcsak a Starburst vagy a Meteor Shower, ez is területre ható támadó varázslat, mely csak szabadban alkalmazható.

Rock Blast. Pattogó sziklát ereszthetsz útjára, mely az ellenséghez érve azonnal felrobban, jókora sebeket ejtve az áldozaton. Vigyázz, hogy ekkor ne tartózkodj a közelében, mert te is kaphatsz pár kavicsot!

Telekinesis. A varázslat segítségével távolról manipulálhatsz eszközöket. Tárgyakat vehetsz fel, kapcsolókat állíthatsz át stb.

Nagymester (grandmaster).

Mass Distortion. Névleg a legdurvább támadó varázslat, bár még nem próbáltam ki, lévén, hogy az előző részekben nem túl gyakran jött be. 25% + kétszer jártassági szintnyivel csökkenti az áldozat életerejét. Na most, az 800 HP-s ellenfél esetén...

ISTENI VARÁZSLATOK

Fény (light). Előbb-utóbb minden komolyabb kalandozó eljut arra a pontra, mikor döntenie kell, a Jó vagy a Gonosz oldalnak szenteli-e életét. A Jók a harmóniát szolgálják, feladatuknak elsősorban a védelmezést tekintik. Ezzel állnak kapcsolatban varázslataik is.

lapszint (basic).

Destroy Undead. A Jók nem igazán kedvelik a nyughatatlan hullákat, ellenük fejlesztették ki ezt a bűvigét. Jó esély van rá, hogy egyetlen próbálkozással megsemmisíthetik a célzott élőholtat.

Dispel Magic. Minden (!!!) varázslat hatását megszűnteti a választott karakteren, legyen az számára előnyös, avagy káros.

Light Bolt. A gyengébb, ám olcsó támadó varázslatok között előkelő helyen szereplő ige. Alapból sem rossz, de élőholtak ellen kétszeres sebzéssel hat.

Paralyze. Rövid időre lebénítja a célpontot. Ha sikerül, nem sok esélye marad szerencsétlennek a túlélésre.

Haladó szint (expert).

Day of the Gods. Korlátozott időre az összes karaktered elsődleges tulajdonságait megnöveli. Hasznos varázslat, és meglehetősen sokáig is tart. Mindig érdemes aktiválni.

Summon Elemental. Fényelementálokat idézhetsz meg segítségével. Minél magasabb szinten műveled a Fény szolgálatát, annál több és hatalmasabb lényt szólíthatsz magadhoz.

Mesterszint (master).

Day of Protection. Szintén állandó használatra javasolt varázslat. Minden lehetséges támadás ellen védelmet biztosít, valamint Feather Fallt és Wizard Eye-t is mond karaktereidre.

Hour of Power. És itt a harmadik... Ez a harchoz szükséges tulajdonságokat turbózza fel. Egyedüli hátránya, hogy a Haste része pár óra alatt elmúlik, és akkor a karaktereid gyengék lesznek. De bármikor meggyógyíthatod őket, vagy megelőzésként újra rájuk mondhatod a gyorsítást, mielőtt még annak hatása elmúlna.

Prismatic Light. Minden látható lénynek komoly sebeket okozhatsz vele, de csak zárt helyiségekben működik.

Sunray. Rendkívül nagy sebeket okozó varázslat. Egyetlen lényre hat csak, és kizárólag a szabadban. Egy biztos, kevesen állnak föl áldozatai közül. :)))

Nagymester (grandmaster).

Divine Intervention. Ezt a varázslatot csak az egyik küldetés során szerezheted meg, addig ne is álmodj róla! Teljesen maximumra tölti az összes embered életerejét, mannáját, és kigyógyítja minden bajból őket, ám a varázslót tíz évvel öregíti. Jó, ha van a közelben Potion of Rejuvenation, mikor ezzel próbálkozol. Ja, és naponta csak háromszor alkalmazható.

Sötétség (dark). A Sötét oldal a teljes pusztításnak hódol, még attól sem retten vissza, hogy önmagában kárt tegyen. Itt találhatók a leggyilkosabb varázslatok, melyekkel szempillantás alatt egész városokat lehet elpusztítani.

Alapszint (basic).

Reanimate. Feltámasztás gonosz módra. Csak félig-meddig hozza vissza a halott karaktert az életbe, helyes kis zombit csinál belőle, aki eztán az oldaladon harcol, míg újra el nem pusztul, vagy el nem hagyod a térképet.

Shrinking Ray. Valami vicces kedvű nekromanta találhatta ezt ki, hisz nincs mókásabb látvány, mint térdig érő óriásokkal harcolni. Az áldozat apróra töpörödik, ezáltal jelentősen csökken az általa okozott sebzés is.

Toxic Cloud. Gyilkos ködöt teremt, mely lassan távolodva mérgeként beszivárog az útjába akadók vérébe. Nem gyenge...

Vampiric Weapon. Nevéből adódóan mások életerejét szívhatod el vele a magadét gazdagítva. Fegyverre kell mondani, amely aztán a varázslat lejártáig annyit gyógyít rajtad, mint amennyit az ellenfélen sebez.

Haladó szint (expert).

Control Undead. Bizonyos időre átveheted valamely élőholt fölött az irányítást, társai ellen uszítva azt. Még az sem töri meg a varázst, ha te magad megtámadod őt!

Pain Reflection. Szemet szemért! Míg ennek a varázslatnak a hatása alatt állsz, a téged támadó lények minden egyes neked bevitt találatukért azonos mértékű sebeket kell, hogy elviseljenek.

Skill	Rank	Requirement	Location
Leather	Base	K,T,M,P,A,R,C,D,S	
	Expert	K,T,M,P,A,R,C,D,S	Harmondale: Withersmyte's home Avlee: Deerhunter Residence
	Master	K,T,M,A,R	Mount Nighon: Neldon Residence
	Grand	T	Tularean Forest: Miyon's Home
Chain	Base	K,T,P,A,R,C	
	Expert	K,T,P,A,R,C	Tatalia: Tricia's House Tularean Forest: Bith Residence
	Master	K,A,R	Avlee: Infernon's House
	Grand	A	Deyja: Nevermore Residence
Plate	Base	K,P	
	Expert	K,P	Tatalia: Weldric's Home Stone City: Spark's House
	Master	K,P	E. Erathia: Forgewright Residence
	Grand	K	Bracada Desert: Brand's Home
Shield	Base	K,T,P,R,C,D	
	Expert	K,P,R,C,D	Erathia: Wolverton Residence
	Master	K,P,C	N. Tatalia: Isram's House
	Grand	K,P	Evenmorn Islands: Smithson Residence
Dodging	Base	K,T,M,P,A,R	
	Expert	K,T,M,A,R	Harmondale: Mist Manor Bracada Desert: Stone House
	Master	T,M	Evenmorn Islands: Crane Residence
	Grand	M	N. Erathia: Main Manor
Bow	Base	K,T,M,P,A,R,C,D,S	
	Expert	K,T,P,A,R,C	Tularean Forest: Suretrail Home Bracada Desert: Smiling Jack's
	Master	A,R	Mount Nighon: Lanshee's House
	Grand	A	Harmondale: Mark Manor
Axe	Base	K,M,P,A,R	
	Expert	K,M,P,A,R	S. Harmondale: Chadric's House Avlee: Deerhunter Residence
	Master	K,P	Stone City: Keenedge Residence
	Grand	K	Tatalia: Stonecleaver Residence
Dagger	Base	K,T,M,P,A,R,D,S	
	Expert	K,T,M,P,A,R,D,S	Tularean Forest: Ottin House Bracada Desert: Smiling Jack's
	Master	T,D	NE. Mount Nighon: Aznog's Place
	Grand	T	Tatalia: Fist's House Erathian sewers: Master thief
Mace	Base	K,T,P,C,D	
	Expert	K,T,P,C,D	Erathia: Havest Residence Stone City: Thorison Residence
	Master	K,P,C	Tatalia: Rothham's House
	Grand	P	Deyja: Felburn's House
Spear	Base	K,M,P,A,R	
	Expert	K,M,P,A,R	Tatalia: Greydawn Residence Avlee: Holden Residence
	Master	K,A	Tularean Forest: Silverpoint Residence
	Grand	K	Stone City: Seline's House
Staff	Base	K,M,P,A,R,C,D,S	
	Expert	K,M,S	Harmondale: Withersmyte's home Mount Nighon: Hawthorne Residence
	Master	M,S	Bracada Desert: Pederton Residence
	Grand	M	Avlee: Jillian's House
Sword	Base	K,T,M,P,A,R	
	Expert	K,T,M,P,A,R	Erathia: Ravenhill Residence
	Master	K,T,P	N. Deyja: Slicer's House
	Grand	K	S. Harmondale: Chadric's House
Unarmed	Base	K,T,M,P,A,R	
	Expert	K,T,M	Harmondale: Mist Manor Bracada Desert: Stone House
	Master	M	Evenmorn Islands: Crane Residence
	Grand	M	NE. Erathia: Norris' House
Alchemy	Base	T,R,C,D,S	
	Expert	T,C,D,S	Tularean Forest: Willowbark's Home Bracada Desert: Watershed Residence
	Master	D,S	NW. Mount Nighon: Elzbet's House
	Grand	D	W. Avlee: Apple Residence
Arms Master	Base	K,T,M,P,A,R,D	
	Expert	K,T,M,P,A,R	Tatalia: Steele Residence N. Deyja: Botham's Home
	Master	K,T,M	Avlee: Brightspear Residence
	Grand	K	Eeofol: Lasiter's Home
Body Building	Base	K,T,M,P,A,R,C	
	Expert	K,T,M,P,A,R	Stone City: Thorison Residence Bracada Desert: Hollyfield Residence
	Master	K,M,P	Deyja: Foestryke Residence (End 50)
	Grand	K,M	Mount Nighon: Evander's Home
Disarm Trap	Base	K,T,M,A,R	
	Expert	T,M,A,R	Tatalia: Taren's House Erathian sewers: Master thief Tularean Forest: Fidlebone Residence
	Master	T,M	Harmondale: Skinner's House
	Grand	T	Mount Nighon: Silk's Home
Identify Item	Base	T,R,D,S	
	Expert	T,D,S	Harmondale: Krewlen Residence Mount Nighon: Hollis' Home
	Master	T,S	Bracada Desert: Benson Residence
	Grand	S	Erathia Tularean Forest: Blueswan Home
Identify Monster	Base	M,R,C,D,S	
	Expert	M,R,C,D,S	Tularean Forest: Black House Mount Nighon: Hollis' Home
	Master	R,S	Avlee: Swiftfoot's House
	Grand	R,S	S. Harmondale: Weider Residence
Learning	Base	All	
	Expert	T,M,A,R,C,D,S	W. Deyja: Putman Residence
	Master	M,A,C,D,S	Mount Nighon: Anwyn Residence
	Grand	M	Evermorn Islands: Smithson Residence
Meditation	Base	P,A,R,C,D,S	
	Expert	P,A,C,D,S	Deyja: Wiseman Residence Mount Nighon: Whitesky Residence
	Master	C,D,S	Bracada Desert: Lightsworn Residence
	Grand	D	W. Avlee: Kaine's
Merchant	Base	K,T,P,A,R,C,D,S	
	Expert	K,T,P,A,C,D	Tularean Forest: Weatherson's House Stone City: Thain's House
	Master	T,C	Evermorn Islands: Caverhill Residence
	Grand	M,C	Bracada Desert: Brigham's Home
Perception	Base	All	
	Expert	K,T,M,A,R,C,D,S	S. Harmondale: Weider Residence Avlee: Holden Residence
	Master	T,A,R	Pierpont Tularean Forest: Dotes Residence
	Grand	A	N. Deyja: Cleareye's Home
Repair Item	Base	K,T,P,A,R,C,S	
	Expert	K,P,A,C,S	Harmondale: Krewlen Residence Stone City: Gizmo's
	Master	K,P,C	Tatalia: Moore Residence
	Grand	K,P	E. Erathia: Gareth's Home
Stealing	Base	T,M,R	
	Expert	T,R	Harmondale: Skinner's House Erathian sewers: Master thief Mount Nighon: Elmo's House
	Master	T	Deyja: Shadowrunner's Home
	Grand	T	Tatalia: Everil's House
Fire	Base	T,A,R,D,S	
	Expert	A,R,D,S	Tatalia: Redding Residence Tularean Forest: Treasurestone Home
	Master	A,D,S	Harmondale: Temper Residence (Wizar
	Grand	S	Steadwick S. Erathia: Blayze's (archmage)
Air	Base	T,A,R,D,S	
	Expert	A,R,D,S	Tatalia: Stormeye's House
	Master	A,D,S	Avlee: Greenstorm Residence (Wizard)
	Grand	S	Bracada Desert: Gayle's
Water	Base	T,A,R,D,S	
	Expert	A,R,D,S	Tularean Forest: Whitecap Residence Avlee: Ravenhair Residence
	Master	A,D,S	Mount Nighon: Dusk's Home
	Grand	S	Harmondale: Torrent's
Earth	Base	T,A,R,D,S	
	Expert	A,R,D,S	S. Harmondale: Kern Residence Stone City: Welman Residence
	Master	A,D,S	Tularean Forest: Stonewright Residence
	Grand	S	W. Deyja: Avalanche's
Body	Base	M,P,R,C,D	
	Expert	M,P,R,C,D	Harmondale: Erathia: Heartsworn Home
	Master	P,C,D	Tatalia: Brother Bombah's
	Grand	C	W. Avlee: Tempus' House
Spirit	Base	M,P,R,C,D	
	Expert	M,P,R,C,D	Tatalia: Riverstone House
	Master	P,C,D	NE. Erathia: Dreamwright Residence
	Grand	C	Tularean Forest: Benjamin's Home
Mind	Base	M,P,R,C,D	
	Expert	M,P,R,C,D	Erathia: Julian's Home Mount Nighon: Whitesky Residence
	Master	P,C,D	Avlee: Featherwind Residence
	Grand	C	Tatalia: Bremen Residence
Dark	Base	P,A,C,S	
	Expert	C,S	Deyja: Nightcrawler Residence
	Master	C,S	Pit: Darkenmore Residence
	Grand	C,S	Pit: Castle Gloaming
Light	Base	P,A,C,S	
	Expert	C,S	Bracada Desert: Lightsworn Residence
	Master	C,S	Celeste: Morningstar Residence
	Grand	C,S	Celeste: Castle Lambert Throne Room

K: Knight, T: Thief, M: Monk, P: Paladin, A: Archer, R: Ranger, C: Cleric, D: Druid, S: Sorcerer

Sharpmetal. Az előző rész favoritja. Nincs még egy ilyen pusztító varázslat. Elképesztő sebességgel apró fémdarabkákat lő ki az ellenfél felé, melyek áthatolnak testén. Egyenként nem sebeznek ugyan túl nagyot, de tömegével halálosak lehetnek még titánok számára is. Ráadásul szinte senki nem rendelkezik megfelelő védelemmel ellene.

Mesterszint (master).

Armageddon. Az ölés legkegyetlenebb formája. Nem válogat, pusztító lángokba vonja az egész térképet, mindenkit egyként sebezve, magát a varázslót is. Csak háromszor használható egy nap, de az pont hárommal több a kelleténél.

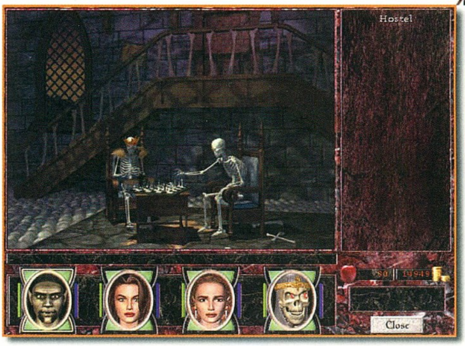
Dragon Breath. Talán mondanom sem kell, a sárkány lehelete mit tesz áldozataival. Akit eltalál, leolvasztja csontjáról a húst, de a közelében állók sem ússzák meg egykönnyen. Halálos…

Sacrifice. A sötétség szolgái nem viszik túlzásba a szívbajosságot. Mágiájukkal támogatva feláldozhatják valamely segítőtársukat. Cserébe a varázsló teljesen visszanyeri életerejét, mannáját, kigyógyul minden bajából, és megszűnik természetellenes öregedése. De a környező vidékek nem kedvelik a gyilkosságot, egy ilyen tett jelentősen csökkentheti „jó" hírneved.

Nagymester (grandmaster).

Souldrinker.
A legádázabb harcos térde is megremeg eme varázslat puszta gondolatától is.
A halál nem jelent végső pusztulást, ám azok, kik képesek ilyen igét alkalmazni, a lét legbensőbb esszenciáját, a lelket emésztik el. Mindenki életerejét elszívhatják, ki a szemük elé kerül, hogy sajátjukat és társaikét erősítsék.

Hopp, a hely elfogyott! Sajnos és szerencsére, a Might and Magic hetedik része ismét annyira összetett lett, hogy képtelenség legyen pikk-pakk végigjátszani, ezért a következő számra marad a teljes küldetéssorozat leírása, természetesen a hozzá tartozó táblázatokkal együtt. Addig is jó kalandozást mindenkinek, és aki nem boldogul, s nem tud várni, írjon bátran levelet nekünk.



ÉRTÉKELÉS

Ritkán találkozom olyan játékkal, amely ennyire meg tudna bolondítani. Alapvetően sem vagyok teljesen épelméjű, hisz fél életemet a számítógép előtt ülve töltöm, de a Might and Magic 7 minden rekordot megdöntött. Rászoktam, hogy csak 4-5 órákat aludjak, és azt is csak azért, mert zavar, hogy hajnalban a korán kelő madarak kint az utcán elkezdenek csivitelni, és eszembe juttatják halandó testem szükségleteit.

Elbűvöl a világ és az az egyszerűség, amellyel könnyen végrehajtható, mégis érdekes kihívást jelentő feladatok elé állítanak, s ámulatba ejt, hogy a készítők mennyi adatot, a világot teljessé tevő, finom részletet voltak képesek belesűríteni ebbe a programba. Lenyűgöző!

Nagy lelkesedésemben majdnem elfelejtettem megemlíteni a legfontosabbat: gyakorlatilag nem is csupán egy játékról van szó, hisz körülbelül az egyharmada felé a történet kettéágazik. Nem használhatsz egyszerre gonosz és jó varázslatokat, döntened kell, mely oldalra állsz, a távolabbi jövőd eszerint fog alakulni. Ha emlékeztek, ezt a lehetőséget a Heroes of Might and Magic stratégiai játékban már megadták nekünk, szerepjátékban azonban ritka, mint a fehér holló. Hiába, talán nem véletlen, hogy a sorozat immáron hét részt ért meg, talán a fiúk tényleg tudnak valamit, amit más nem…

Nagy elfogultságomban mi mást mondhatnék, ne hagyjátok ki. Ha kedvelitek a stílust, s adtok esélyt Enrothnak, el fog bűvölni, a kezdeti idegenkedést hamar rajongás váltja fel.

Lily & Bird
lily@vogel.hu
rainbird@freemail.c3.hu

Outcast

ADELPHA

A bolygó több ezer hold (nap) óta csodálatos egyensúlyban élt. Növényzete, állatvilága és lakosai, a talanok tökéletesen megfértek egymás mellett. Különböző éghajlatú és földrajzi adottságú tájai az Istenek, a Yodok biztonságos védelmét élvezték.

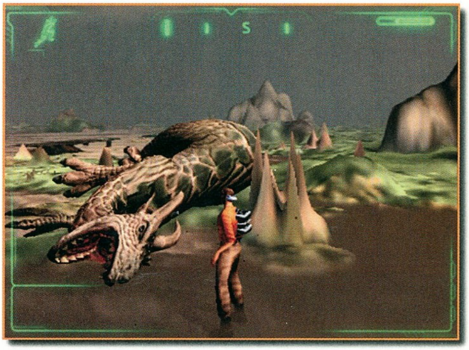
Motazaar vidékét hatalmas méretű fák és rengeteg kisebb állatfaj népesítette be. Talanzaar területe hírnevét kiváló terményeinek és gazdagságának köszönhette. Okaar misztikummal átfűtött erdői számos titkot rejtettek magukban: az őslakosok innen indultak el hódító útjukra. Okasankaar szorosait csipkés hegycsúcsok vették körül. Shamazaar vidéke központi szerephez jutott a talanok életében: itt emeltek egy-egy templomot a négy központi Yodnak. Gandha - a levegő, a kitartás és erő; Elvee – a víz és a szellem; Fae – a tűz és a háború; Ka – a föld és a gyógyítás Istenei közösen felügyelték a bolygó jólétét.

A társadalom vezetése a Kazar nevű papra hárult, akit azonban Kroax, a harcosok és katonák vezére egyre élesebb támadásoknak tett ki. A hatalmi harc végül, néhány ezer holddal ezelőtt véget ért: megjelent Fae Rhan, a hihetetlen hatalommal rendelkező ismeretlen. Először szövetséget kötött Kroaxszal, közösen elűzték Kazart, majd fokozatosan elkezdte átformálni a bolygó addigi arculatát. Új, a többinél hatalmasabb templomot emeltetett Fae tiszteletére, a lakosokat pedig hatalmas létszámú hadseregével igája alá hajtotta. Ez viszonylag könnyedén ment, hiszen a talan nép nem ontja ki saját testvéreinek vérét. Aki mégis ellenszegült akaratának, azt elpusztította. Egyre több vér borította az addig szűz bolygó talaját: ezt már a Yodok sem nézhették tétlenül…

…bosszújuk minden képzeletet felülmúlt. A vulkánok Motazaart szinte teljesen elpusztították, felszínét vörös homok lepte el. Csak olyan élőlények maradtak itt életben, melyek az óriási hőséget képesek voltak elviselni. Talanzaar vidékét homokviharok tették lakhatatlanná, betemették még a közepén emelt Okriana városát is. Fae Rhan a szívében emelt palotát és a várost is újjáépítette, előtte azonban – a homok ellen - hatalmas falakat emelt köréjük. Okaar területét az istenek haragja valami miatt nem érintette. Okasankaar hegységeit, dombos vidékét szinte teljesen víz borította el, csak a legmagasabban fekvő pontjai maradtak szárazon. Shamazaar vidékét véget nem érő esők sújtották, majdnem lakhatatlanná tették.

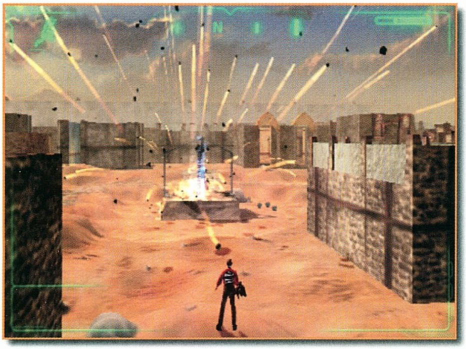
Fae Rhan idővel úrrá lett a káoszon, ereje pedig minden egyes holddal mind hatalmasabbá vált. Katonáit jól táplálta, erős fegyverzetük, magabiztosságuk, szervezettségük ellen pedig egyetlen talan sem szállhatott szembe: kénytelenek voltak behódolni az idegennek, ha nem akartak makacsságukért az életükkel fizetni.

Maradt azonban néhány ellenálló, akik ha nem is gyilkosságok árán, de szervezett akcióikkal képesek voltak átmenetileg meg-meggyengíteni ezt a hatalmat: ők a Dolotai Guardianok. A nemzet utolsó független bástyái Ranzaar jeges vidékén húzódtak meg. A talan nemzetség tagjai között apáról fiúra szálló monda kezdett elterjedni: ez a történet arról a titokzatos, szinte természetfölötti személyről szólt, aki az Uluka? nevet kapta. Eljövetelével Adelpha újra visszanyeri majd régi szépségét, hiszen ő képes lesz szembeszállni Fae Rhannal és Kroax hadseregével is. Pusztulásukkal pedig a Yodok haragja is elmúlik, újra visszaáll a béke…



FÖLD

A tudósokat már több évtizede foglalkoztatja a Földdel párhuzamosan létező világok, univerzumok megléte. Mindeddig azonban ezek a találgatások csak elméleti síkon folytak. A 2000. év után azonban a technika olyan szintre jutott el, hogy lehetőség nyílt a „nagy utazás" végrehajtására. Két professzor, Kaufmann és Xue megalkotta a dimenzióutazásra képes gépet. A főpróbát robottal végzik el, sajnálatos módon azonban 72 perc után a mechanizmust a helyi lakosság egy képviselője majdnem teljesen megsemmisíti. Olyan idő-tér vákuum van kialakulóban, amely egyre hatalmasabbá kezd válni: számítások szerint legfeljebb 25 nap múlva beszippantja a Földet.



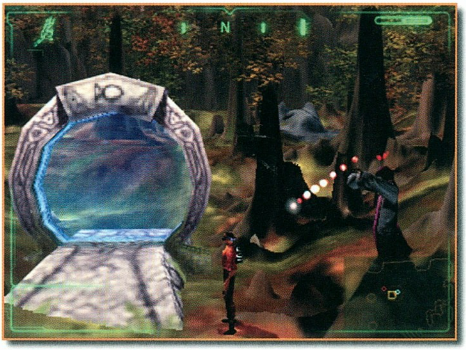
Különleges mentőakcióra van szükség, melyet háromtagú tudóscsapat (Wolfe tudóssal kiegészítve) és az őket biztosító kommandós, ex-SEAL csapattag Cutter Slade alkot majd. A katonáról tudni kell, hogy koncepción nyugvó, koholmányokra épülő ügy miatt helyezték állományon kívül. Még nem vett részt sikertelen bevetésen.

A dimenziólépéskor igen komoly gondok adódnak, a csapat tagjai teljesen eltérő helyeken érkeznek meg, a felszerelés pedig szétszóródott a bolygó egész területén…

JELEN ÉS VALÓSÁG

…Slade-et, azaz Ulukat az erkezését váró Dolotai Guardianok mentik ki Kroax katonáinak karmai közül. Azonnal titkos táborukba szállítják, ahol ébredése után a

magára maradt kommandós egyezséget köt az ellenállás vezetőjével. Segít visszaállítani a bolygón a természetes egyensúlyt, szembeszáll Fae Rhannal, és elpusztítja őt, cserébe pedig a talanok megkeresik neki a meghibásodott robotot.



ELBŰVÖLŐEN CSODÁS

Kezdetét veszi minden idők egyik legragyogóbb számítógépes játéka. Megismerkedhetünk Adelpha vidékeivel, lakosaival, élőlényeivel.

Mindezt tehetjük az egyik, valaha is legszebben elénk tárt grafikai motor segítségével. Itt hívom fel mindenki figyelmét, hogy a voxelekből álló megvalósítás legnagyobb előnye a szépsége: gömbölyű, természetesnek ható idomai. Legnagyobb hátulütője viszont az, hogy képtelen 3d-gyorsítást támogatni, azaz a processzorigénye igen nagy. Elképesztő viszont, hogy a programozók mennyire élethű vízfelületet és fényeffekteket hoztak létre.

Hangokat és zenét ilyen összhangban én még nem hallottam ezelőtt. Tökéletes. Ha lehet egyáltalán kiemelni valamit, akkor legyen az a moszkvai szimfonikusokkal és nagykórussal előadott zenék minősége. Nálam az etalon eddig ezen a téren a Fantasy General volt, mostantól azonban „mindössze" második.

A program nagy erőssége a mesterséges intelligencia: erre a célra a GAIA nevű egységet dolgozták ki. Lényege, hogy minden egyes szereplő külön áll a cselekvéseink hatása alatt: láthatja, hallhatja, de közvetlenül érzékelheti is őket. Ezért nagyon fontos a talanok bizalmának megszerzése, minden egyes egyedének külön-külön! E nélkül nem fognak segíteni nekünk, eszük ágában sem lesz. Mindenki él, mozog, teszi a dolgát. Mi, mint Slade nem vagyunk mások, mint „vendégek": a talanok nem azért élnek Adelphán, hogy karba tett kézzel minket várjanak! A csaták folyamán érzékelni fogjuk, hogy Kroax katonái ésszel harcolnak: tereptárgyak mögül, fedezékből tüzelnek, körbekerítenek, elterelő hadműveleteket hajtanak végre, és nem utolsósorban menekülnek.

OUTCAST

Négy év kemény munkája. A belga Appeal első fejlesztése. Nálam eddig az év játéka. Nagy fölénnyel.

Az akciójátékok előtt új utat nyitott meg az Outcast, amelyben a nagyon erős kalandelemek, a szereplő jellemének kivetítése, az individuum dominál. Az esztelen gyilkolászásról a hangsúly tehát áttevődött az aprólékosan kidolgozott történetre és az érzelmekre.

Senkitől sem akartam elvenni a felfedezés örömét, ezért nem írtam a végigjátszásról. Mindenkit csak biztathatok: nézzétek meg a képeket, szívjátok őket magatokba, és engedjetek ennek a csábításnak!

Először csak audiovizuálisan delejez, majd érezni fogjátok, ahogy a talan nép története is egyre jobban magával ragad, és mind többet és többet akartok megtudni Adelpháról. Engem sem kizárólag a főgonoszokkal megvívandó csata gondolata motivált.

Dauby

A CD-n találtok egy patch-t, amely kijavítja az Outcast-ban található komolyabb hibákat.

PC GURU WOW!

99%

3DFX D3D

Infogrames / www.infogrames.com
www.appeal.be
Pentium 200 / 64 MB RAM / 450 MB HDD

98%
100%
97%

HA A SOK KICSI SOKRA MEGY, ÚGY A MINŐSÉG SEM DRÁGA.
MATROX G400 16MB SGRAM OEM 24.900,-
TEAC 32x ATAPI CD-ROM 9.400,-
PLEXTOR 40x SCSI CD-ROM 21.900,-
YAMAHA 4416 CD újraíró ATAPI/SCSI 49.900,-
TEAC 6/24 CD író SCSI 49.900,-
PLEXTOR 4/2/20 CD újraíró 49.900,-
PLEXTOR 8/20 CD író OEM 79.900,-
MATROX MARVEL PAL 49.900,-
DIAMOND V770 TnT2 16MB 25.900,-
ASUS V3800 Deluxe TnT2 ultra +VR szem. 57.900,-
Magyar feliratos DVD filmek teljes választéka mindenkinél kedvezőbb árakon!!!
MIKLAND COMPUTER
TUNING GARANCIÁVAL.
OTP HITEL.
ÁLLANDÓ AKCIÓK A LEGOLVASOTTABB SZÁMÍTÓGÉP ÜZLET HONLAPON.
TELEFON: 375 3716, FAX: 214 51 83
MIKLAND@MIKLAND.HU, WWW.MIKLAND.HU
1012 BUDAPEST, ATTILA ÚT. 117

Tudtad, hogy a számítógéped alkatrészeit rólunk nevezték el?
HARDWARE
Számítástechnika
BP. XIV.
LENGYEL U. 16.
252-0553
363-0205
Minden, ami kellhet ...

Miért érdemes nyáron is a sötét szobában ülni a strand és a napfény helyett ?
AZÉRT, HOGY TÉLEN LEGYEN MIVEL JÁTSZANI !
Nyárköszöntő, esőváró akció a TopWare Interactive magyar nyelvű játékaiból.
VÉSZHELYZET
GET MEDIEVAL
ROBORUMBLE
EARTH
JÖN! JÖN! JÖN!
JAGGED ALLIANCE 2.
magyar nyelvű kézikönyvvel
9.995,-
RoboRumble
4.995.-
Vészhelyzet
2.995.-
Earth Gold Edition
2.995.-
Get Medieval
4.995.-
JAGGED ALLIANCE 2
TopWare INTERACTIVE
TRAVELBOX - Hungária Kft. 3201 Gyöngyös, Pf.310 Tel/Fax: 37/315-905
www.travelbox.hu tbh@interdnet.hu
AZ ÁRAK AZ ÁFA-T ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.
MONITOR

EverQuest

Mondj mesét, a legszebbet, az örök történetet, melyben otthonra lelhetek, s valóra válik minden, amiben hittem, amivel születtem, megtalálva utunk régmúlt, s mégis időtlenül létező erdőkben, mezőkön, völgyeken és hegyeken át, titkokat fedezve fel, közösen álmodva, teremtve jobb világban szebb jövőt, ahol együtt leszünk újra…

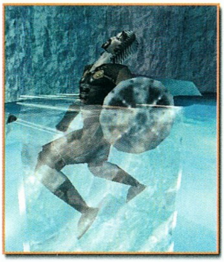
A mese megszületett, s már ezrek álmodják. Csatlakozz te is hozzánk, engedd meg, hogy megmutassam kicsit, milyen is az EverQuest…

Norrath történelmének hajnalán Veeshan, a kristálysárkány vérét hullatta Velious fagyos bolygójára, s hatalmas karmaival sebeket hasított a rideg felszínbe. Bármily furcsa, ezek a feltépett sebek okozták az új világ születését, hisz nyomukban megjelentek a fellegek közt az örök tudás, erő és mágia fenséges képviselői, s elkezdődött a Pikkelyek Kora… Ekkor már az istenek is felfigyeltek Norrath világára, mindannyian részt akartak venni hajnalának alakításában, benépesítették az erdőket, mezőket, völgyeket, s e birodalom életre kelt…

Nem mesélném most el e bolygó történelmét, hiszen ha eljöttök, úgyis alaposan áttanulmányozzátok majd, hogy jobban megértsétek és átérezzétek mindazt, ami ott van, volt, lesz. Sokkal fontosabb, hogy vázlatosan lássátok, mi vár rátok itt.

Ebben a szerepjátékban is több faj (half elf, wood elf, dark elf, high elf, erudite, gnome, barbarian, halfling, human, dwarf, ogre, troll) és karakterosztály (wizard, shaman, bard, cleric, druid, enchanter, rogue, magician, monk, necromancer, paladin, ranger, shadowknight, warrior) közül választhatsz, akik a klasszikus alapképességekkel rendelkeznek (strength, stamina, agility, dexterity, wisdom, intelligence, charisma). Ezek alapján az EverQuest látszólag olyan lenne, mint a kategória hasonló képviselői - igaz, több mint hétszáz féle varázslatával azért kicsit kiemelkedik az átlagból –, ám ez esetben, nincs kezdet és vég, lineáris játékmenet. Sőt, be kell valljuk, ha teljesen lemeztelenítjük az offline RPG-ket, a mélyben igazán mind a hack-and-slash stílust képviselik, csak kicsit tartalmasabb formában. Talán a Baldur's Gate volt az első, amely ki tudott ebből kicsit emelkedni (de az is a multiplayer résszel). S ez az a pont, ahol az EverQuest jóval többet nyújthat, közelíthet a valódi szerepjátékokhoz, hisz a kapcsolattartás, a világ megismerése, a saját karakter történetének és személyiségének alakulása, melyet befolyásol mindenki, akivel valaha is találkozott, beszélgetett és vállvetve harcolt éppolyan hangsúlyos ebben a programban is. Hol van még olyan játék, melyben kiülhetsz a mólóra bámulni a tengert, a hajnali erdőben tovareppenő tündér mellett szaladhatsz kacagva, s kidőlt fákról

ugrándozhatsz az esőben, esetleg csak leülhetsz barátaiddal egy tisztáson, megbeszélve ügyes-bajos gondjaid?! És akkor még nem is szóltam a guild életről (de ezt csak azért teszem, mert magam még nem csatlakoztam egyik céhhez sem)! Mindezzel nem azt akarom mondani, hogy az EverQuestben nem kell szörnyeket aprítani, sőt. De más, nagyon más, s nem feltétlenül az a lényeg. És ez jó. Számomra öröm, hogy a pap karakter még nem ontott vért, és



▣ *A Cazic-Thule Bazár megújult! Minden szombaton este hat órától, fantasztikus választékkal megtalálsz minket Norrath városaiban. Figyeld a vásárnaptárt!*

▣ *High Moon fesztivált tartottak a Povar szerveren július 10-én. A Companions of Destiny által szponzorált rendezvényen kizárólag kezdő kalandozók vehettek részt, ezért a versenyek díjai valóságos kincsnek tűntek.*

▣ *A Prexus fesztivált ugyanezen az éjjelen, Freeportban tartották meg. Egyben ez volt a szerver első hivatalos rendezvénye.*

▣ *Rallos Zek minden sötét fajt összehívott az eruditák ellen kihirdetett fajok háborújában. A népnek segíteni nem lehet, s a harcban csak a legalább tízes szintű karakterek vehetnek részt.*

▣ *A szerencsejátékok megszállottait várja High Holdban a kaszinó! Kártyajátékok, ital, nők, csillogás, zsebtolvajok, dalok, halál, minden, ami hozzátartozik.*

▣ *Végül ne feledd el olvasni a hetente megjelenő EverQuest Expresst itt: eqx.simplenet.com*

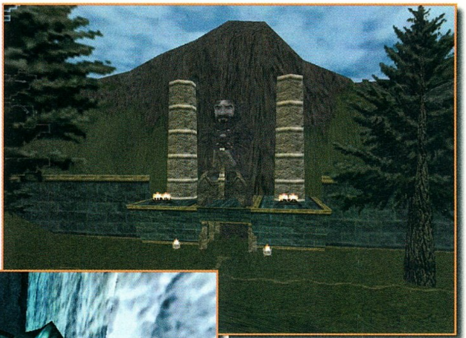
▣ *Még mindig itt vagy? Gyere már!*

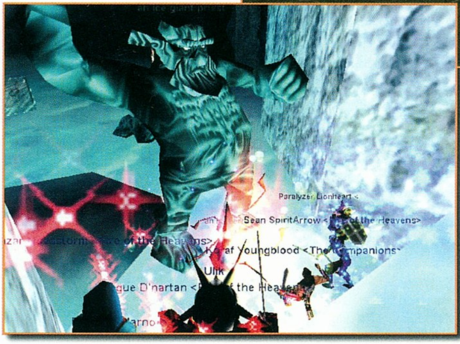
▶ ESEMÉNYNAPTÁR

töretlenül fejlődik, akkor is, ha csak óvja, védi és gyógyítja társait. Itt valóban te formálod karakteredet, aki viselkedésével és tetteivel megtalálja majd helyét e világ társadalmában!

E cikkben nem lehet célom a játék ismertetése, hiszen több száz oldal és néhány tucatnyi táblázat kellene már néhány heti tapasztalat után ahhoz, hogy csak felvázoljam a lehetőségeket. Inkább azt tartom fontosnak, hogy felkeltsem az érdeklődéseteket, s ha tetszik, amit hallotok, csatlakozzatok hozzánk.

A karaktered megszületése és hited megválasztása után a fajtól függő szülővárosban találod majd magad, s meg fogsz lepődni, mennyi minden történik szinte azon nyomban. Megérkezel, és a világ lüktet körülötted. Én az első pár percben csak ültem Kelethin fáinak árnyas lombjai alatt, és ámultam, mennyire élő és valós ez az erdei város. Aztán a lassan megeredő esőben elsétáltam a kapott tekercsen megjelölt személyhez, majd frissen szerzett tunikámban nekiültem varázslatokat tanulni és memorizálni, s ekkor valóban megkezdődött számomra bennem a varázslat, mely csak kiteljesedett, mikor megjelentek barátaim, Tanathos, a paladin és Telindor, a mágus. Most hármasban, vállvetve harcolunk Toxxulia erdejének mélyén, s reméljük, hamarosan hajóra szállhatunk, hogy megkeressük Roldant és Eerielt…





Nem folytatom, mert csak áradozni tudnék. El vagyok bűvölve, otthonra leltem. Jelen pillanatban, véleményem szerint nincs jobb online szerepjáték a hálón. Az EverQuest népszerűsége napról napra nő, hiszen mindenki, aki ellátogat Norrathba, élményekkel telve tér vissza, mesél a barátainak, s új kalandozókat vonz a bolygóra. Ezért jóval több ez, mint holmi virtuális világ, hiszen több ezren „élünk" már benne, szeretjük, alakítjuk, óvjuk és őrizzük a fantáziánkban, az álmainkban és az emlékeinkben, a részünkké vált… él, akárcsak a Végtelen történet fantáziavilága. Tőlünk függ, és függünk tőle.

Amit még feltétlenül tudnod kell az EverQuestről, hogy kizárólag Interneten játszható szerepjáték. Ezért feltétlenül szükséged van Net elérésre és hitelkártyára ahhoz, hogy kalandozhass benne. Ez a lehetőség az első hónapban ingyenes, ám a továbbiakban havi tíz dollár kiadást jelent. Remélem, megengedheted magadnak, mert igaz, még nem sokat játszottam, de már most tudom, érzem, sosem elég. Az élmény, hogy ezrekkel együtt álmodhatok, belélegezhetek és jobbá tehetek egy ily gyönyörű világot, mindent megér.

Viszlát a Karana szerveren!

Lily

Ajánlott honlapok:
www.station.sony.com/everquest/
www.everworld.net/
www.eqvault.com/

98%

3DFX D3D

Verant Interactive
989 Studios / www.station.sony.com
Pentium 166 / 32 MB RAM / 70 MB HDD / 28.8k M

97%
94%
98%

F22 Lightning 3

Több mint két éve indult meg az a szimulátor dömping, melynek középpontjában a jelenlegi legmagasabb színvonalat képviselő harci gép, az F-22 állt. A sort a NovaLogic kezdte, és jelenleg úgy tűnik, hogy ha csak átmenetileg is, de ő is fogja zárni a nemrégiben megjelent, Lightning III névre keresztelt programjával.

Akárcsak a legtöbb folytatás, a Lightning III sem tér el igazán az elődei által képviselt irányzattól, kivéve a grafikáját. A program a

karácsony táján megjelent két szimulátor, a MiG-29-ben és az F-16-ban debütáló grafikai engine-t használja avval a kiegészítéssel, hogy az most már Direct3D-t is támogat, így aki nem rendelkezik 3dfx alapú kártyával, az is élvezhető gyorsaságban játszhat a programmal - hála ennek először fordult elő életemben, hogy NovaLogic program gyorsan futott a gépemen.

A programban szereplő, a Comanche 3 óta megszokott hanghatások megmaradtak bennem, de ami még ennél is jobban megfogott, az a különböző egységek közti beszéd. Itt is ugyanúgy megy a repülésirányító hölggyel való flörtölgetés, valamint a poénkodás. Ezek mind maximálisan hozzájárulnak ahhoz az illúzióhoz, hogy az ember nincs egyedül.

A program lényege maradt a régi, vagyis hat küldetéssorozaton keresztül kell helytállni a különböző helyi háborúkban. A küldetések mindegyike előre megírt script alapján zajlik le, így az újrajátszás már kis idő elteltével is unalmassá válik. Ilyenkor jöhet az a megoldás, hogy saját magunk készítjük el küldetéseinket, hiszen a Raptor óta erre is van lehetőségünk. A Mission Editorban a területtől kezdve, az ellenség fajtáján keresztül az időjárásig mindent be tudunk állítani, de akárcsak maga a repülés, ez is sok gyakorlást igényel.

Mint ahogy a Raptorban, itt is lehetőségünk van gépünk saját igény szerinti felfegyverzésére. Sajnos a program nem a különböző fegyverek tárháza, hisz jó, ha összesen hétfajta közül választhatunk. A gép minden esetben felkínál egy, az adott küldetéshez előre kiválasztott fegyverkiosztást, mely az esetek kilencven százalékában teljesen meg is felel, egyébként pedig csak közép-hatótávolságú rakétáink számát kell növelnünk.

A legérdekesebb fegyver, amely bekerült a programba, az a B61-es taktikai termonukleáris robbanófejjel szerelt bomba - napjainkban ez a legnagyobb számban alkalmazott atombomba az USA, illetve a NATO légierőinél. Természetesen a fegyver - erkölcsi súlyának megfelelően - igen kevésszer áll rendelkezésünkre, és ilyenkor is csak a szóbeli megerősítést követően vethetjük be. Alapból nem lehet a felfegyverzési panelen választani, a Quick Mission menüpont alatt szereplő küldetésekben viszont igen...

A programban debütál a NovaLogic legújabb fejlesztése is, a Voice Over NET, mely az élőszó Neten keresztül történő átvitelét próbálja szolgálni, így annak ellenére, hogy a két játékos több száz, vagy több ezer kilométerre van egymástól, másodpercek alatt többszörösét tudják annak az információcserének lebonyolítani, mint ha gépelniük kellene. Erre már több kísérlet is volt, melyek közül a legismertebb talán a Battlefield Communicator, mely az egyik régebbi PcGuru CD-jén rajta is volt. Mivel a program igen újnak számít, ezért sajnos nem volt alkalmam kipróbálni másokkal, így ez a feladat az újsütetű pilótákra hárul.

Tatcom

3dfx
3dfx grafikuskártyák
Voodoo 3 2000
Voodoo 3 3000
A legsikeresebb grafikuskártya amerikában!
Az eredeti A3D hangkártyák, az Aureal Inc-től.
Vortex 1
Vortex 2
Vortex 2 Super Quad
INTERACTIVE 3D
VORTEX2
(digitális kimenettel)
Saitek
Saitek játékvezérlők.
A tökéletesen kézreálló joystick.
Az egyik vezető OEM speakergyártó termékei.
Már magyarországon is kapható.
2.1-es 4.1-es és 5.1-es speakerkészletek dolby dekóderekkel is.
JAZZ SPEAKERS
Creating Audio Lifestyles
Kizárólagos disztribútor: Aureal Inc., Cherry, JAZZ Speakers, Meredian, Saitek, Terratec
Disztribútor: 3dfx, Hercules EPoX OEM partner
Viszonteladó? Herta Számítástechnikai nagykereskedés a legjobb árakon !!
Viszonteladóknak kedvezmény, nagykereskedőknek speciális árak !!
Hertakft@herta.hu vagy hívja a 322-2232-es telefont.
HERTA
Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szervíz)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. III., Vörösvári út 23. Tel./fax: 368-8864
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052
Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp.XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárlóközp.) Tel./fax: 391-5840
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131

Discworld Noir

Az előző számban a Láthatatlan Egyetemen hagytam félbe a nyomozást. A keresett információ megszerzése időbe telt, ezért elhatároztam, hogy kikérdezem a személyzetet a neves intézményben történt bűntényről. Megtudtam, hogy az egyik varázsló ételébe a gyilkos annyi mérget szórt, hogy a tetemhez még a kukacok sem mertek hozzányúlni. Időközben megkerült a keresett könyv is, mely segítségével sikerült kinyitnom a csatornában talált nyakéket. A lista, amelyet benne találtam, nyolc nevet tartalmazott. A névsorban Mooncalf és Therma állt az első helyen. Innen a Kereskedők Céhébe siettem. Csak az ajtóig sikerült eljutnom, de nekem ennyi is elég volt. Az egyetem házvezetőnőjétől kapott füles alapján sikerült megtudnom a halott kereskedő nevét. Már csak a Halált kellett rászednem, s megtudtam, hogy a második áldozat hogyan hunyt el. Carlotta egyre gyanúsabban viselkedett, s elérkezettnek láttam az időt, hogy kicsit megszorongassam (na nem úgy). Azt még el tudtam viselni, hogy vérfarkassá változtatott, de szerettem volna tudni, hogy van-e alibije a gyilkosságok idejére. A kérdéses időpontokban a hölgy templomban volt, s istenéhez, Erratához imádkozott.

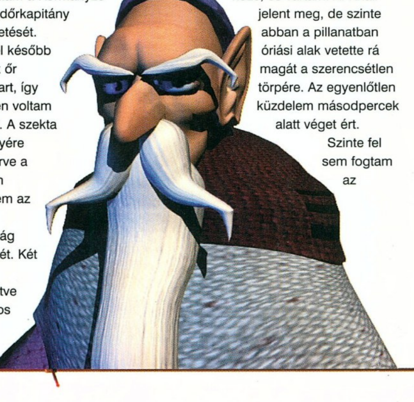
Mooncalf, Anu-Anu főpapja nem örült a megjelenésemnek. Óvatosan megemlítettem néhányat a listán található nevekből, s rögtön tudtam, hogy sikerrel jártam. Semmit sem árult el, de a keze remegését nem sikerült elrejtenie. Kiosontam a temetőbe, s a templom hátsó részénél átváltoztam farkassá. Tudom jól, hogy a hallgatózás csúnya dolog, de azt hiszem, hogy a vérfarkasok esetében ezek az emberi normák már nem nagyon számítanak. Az ablaknál fülelve megtudtam, hogy Mooncalf titkos gyűlést szervez az esti mise után a szektatagoknak. Errata papja utálta Mooncalfot, ezért örömmel segített. Becsempészett a belső imaterembe, ahol a pulpitus alá bújtam. A mise hosszú volt és unalmas, s a vége felé már büdös is, hiszen Sapphire kölnijét ráöntöttem Mooncalf cipőjére. Így legalább könnyebb lesz követnem a titkos gyűlés helyszínére. A szag a Sikátorokhoz vezetett, amely Ankh-Morpork legveszélyesebb városrészei közé tartozik, de a vérfarkasnak kevés dologtól kell félnie éjszaka. A szektatagok az ősi istent, Nylonathate-et, akarták feléleszteni, ezért volt szükség a rituális kivégzésekre. A gyűlés után átkutattam a viskót, s furcsa jelre figyeltem fel a falon. Gyorsan másolatot készítettem a jegyzetfüzetembe.

A báró könyvtárában talált könyvből többet is sikerült megtudnom a gonosz istenről és arról a furcsa jelről.

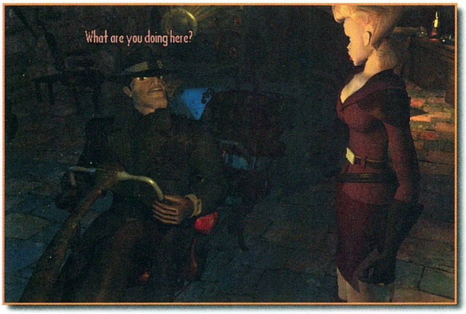
Már csak a palotában történt gyilkosságról kellett több információt szereznem. Az őrök azonban hajthatatlanok maradtak, senkit sem engedtek be a kapun. Másik utat kellett találnom.

A kávéházban Samael tapintatosan felhívta a figyelmemet, hogy vigyázzak a Kereskedő Céhhel, ugyanis az üzlete az ő hatáskörükbe tartozik. Kiderült, hogy a halott tisztviselő az ő borospincéjéből szállított a palotába. Kikerestem a szállítókönyvből a legközelebbi rakomány időpontját, majd bebújtam az egyik hordóba. A palotában átváltoztam farkassá, s az emeleti ajtó mögött kihallgattam a Kormányzó és a rendőrkapitány beszélgetését. Röviddel később az egyik őr megzavart, így kénytelen voltam megölni. A szekta búvóhelyére visszatérve a térképen bejelöltem az összes gyilkosság helyszínét. Két hellyel kiegészítve szabályos nyolcszög alakult ki, melynek középpontjában a Korong színház állt. A nézőtéren találtam egy műsorfüzetet. A színpad előtt furcsa ábrát fedeztem fel a talapzaton. Emberi szem számára ezek az apró vonalak láthatatlanok voltak, de számomra nem jelentettek akadályt. A megfelelő jelet felhasználva ősi templom bejáratát fedeztem fel. Az oltárra vésett rúnák vizsgálata után újabb mozaikkocka került a helyére.

Az ösztöneim azt súgták, hogy a megoldást ismét a könyvtárban kell keresnem. Megint igazam lett. Összesen nyolc emberáldozat kell Nylonathate felélesztéséhez. Igyekeznem kellett, hiszen már csak kettő maradt. A Dagan utcában felfeszítettem a bedeszkázott ablakot, majd átkutattam a viskót. A szemétben emberi combcsontra bukkantam. Páratlan logikával kikövetkeztettem, hogy a nyolcadik gyilkosságot a Varázslók ösvényén fogják elkövetni. Az Egyetem kertjében elbújtam a bokrok közé, és vártam. Al-Khali jelent meg, de szinte abban a pillanatban óriási alak vetette rá magát a szerencsétlen törpére. Az egyenlőtlen küzdelem másodpercek alatt véget ért. Szinte fel sem fogtam az



eseményeket. Éppen üldözőbe akartam venni a gyilkost, amikor ismerős arcot pillantottam meg a holdfényben. Carlotta sok mindent



elmagyarázott az utóbbi napok eseményeiből, de én csak egyvalamire tudtam gondolni, megint átvertek. Választási lehetőség hiányában elkísértem a szertartásra.

A tökéletesen előkészített tervbe azonban hiba csúszhatott, mivel a szent kard fabatkát sem ért Nylonathate-tel szemben. A templom mennyezete beomlott, s maga alá temette az egész díszes társaságot.

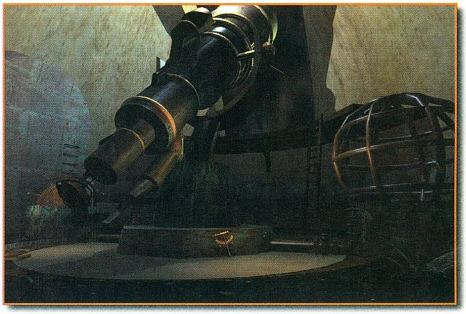
ACT 4

Kikecmeregtem a törmelékkupac alól, s elégedetten tapasztaltam, hogy nem mindenki volt ilyen szerencsés. Szegény Warb testét teljesen szétlapította egy mázsás kődarab, s Anu-Anu is az utolsókat rúgta. A falon furcsa jelekre lettem figyelmes, de az értelmüket akkor még nem fogtam fel.

Warb maradványai mellett megtaláltam a kardot is, amelyet gyorsan elrejtettem. Two Conkers és a könyvtár segítségével megfejtettem a templom falára vésett feliratot, mely szerint egy drágakövet rejtettek el valahol a városban.

A kard és az ékkő együttes ereje szükséges a démon kiűzéséhez. A szekta búvóhelyén Kondo esett nekem ezüst végű feszítővasával.

Köztudott, hogy a vérfarkasokat csak az ezüst sebzi meg, ezért nem kíméltem a gazfickót. A hulláján nyakéket fedeztem fel. Mooncalftól megtudtam, hogy Kondo áruló, s valószínűleg társa is volt. A trollra gyanakodott, de nem tudta megmondani, hol találom. Elkeseredésében felmászott a templom tetejére, s onnan káromolta az isteneket. Azok tűrték egy ideig, de aztán a legzaftosabb



résznél megunták, és villámukkal agyoncsapták az öreget.

A szobrász műhelyében gyanús gézdarabot találtam. A mester szabadidejében plasztikai sebészettel is foglalkozott, csengő aranyért trollok ábrázatát szabta át. Mooncalf besúgója is átesett a műtéten, s a Dagan utcai elhagyatott házban várta a felépülését. Szánalmas látványt nyújtott, ahogy ott feküdt a védelmező rúnák között. Tőle tudtam meg, hogy az Egyetem portása is az összeesküvők közé tartozott. A házvezetőnő azonban nem volt megelégedve az ágyazási teljesítményemmel, így nem engedett be az épületbe. Nem jöttem zavarba, inkább megzsaroltam Nobbyt. A tervem tökéletesen be is vált, az eredeti házkutatási paranccsal még a vén hárpia sem tudott mit kezdeni. Az ajtónállót vérbe fagyva találtam meg. A nyomok az obszervatóriumba vezettek, ahol találkoztam a Sötét Szekta vezetőjével. Szó szót követett, elvesztette az egyensúlyát, és több emelet magasból a mélybe zuhant.

A csillagtérkép segítségével azonosítottam a keresett konstellációt, majd utasítottam a gólemet, hogy álljon irányba a teleszkóppal. A csillagok megmutatták, hogy az ékkő a mauzóleumban lett elrejtve. A kriptában csontvázharcos őrizte a kincset, s csak erőszakkal tudtam tőle megszerezni azt.

Ekkor lépett színre Jasper Horst, a troll keresztapa. Ilsa életét kínálta a kardért cserébe. Nem voltam abban a helyzetben, hogy visszautasítsam. Még szerencse, hogy a kő nálam maradt, s így megtaláltam a búvóhelyét. Jól irányzott rúgással lependerítettem a hídról, a többit az őrségre bíztam.

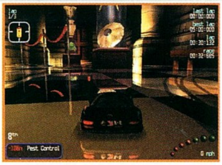
Nylonathate-et csak egyetlen módon állíthattam meg, a kardot a dimenziókapu közelébe kellett vinnem. Erre a célra Leonard repülő gépezete bizonyult a legalkalmasabbnak. Megtisztítottam a kifutópályát, s védekező rúnákkal felszerelve nekivágtam az öngyilkos küldetésnek. Szerencsém volt, túléltem, s ráadásul még a feladatot is sikerrel teljesítettem. Ankh-Morpork megmenekült.

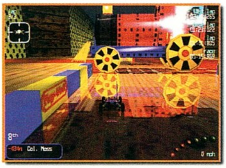
Eddig tartott a Discworld Noir leírása. Tudom jól, hogy ennél jobban is részletezhettem volna a megfejtést, de akkor oda lett volna a felfedezés öröme. Ettől függetlenül nagyon szívesen segítek azoknak, akik nem boldogulnak ezzel a nagyszerű kalandjátékkal. Nyugodtan írjatok az e-mail címemre, mindenkinek válaszolni fogok.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

Re-Volt

Szinte repült felfelé a lépcsőn. Hazafelé visszagondolt a gyermekkorára, amikor irigységgel kevert áhítattal leste a televízióban az amerikai gyerekeket, amint kedvenc rádió-távirányítású autójukkal önfeledten játszottak a parkban. Itthon akkoriban csak az esetlen vezetékes Wartburg és a valamelyest használhatóbb holdjáró volt kapható. Túl a harmadik ikszen egy-egy játékbolt kirakatát nézegetve újra és újra megkísértette e régi álom, de a borsos ár minduntalan visszazökkentette a valóságba. Most viszont táskájában ott lapult az Acclaim régen várt üdvöskéje, a RE-VOLT, és éhségről, tennivalókról megfeledkezve vágódott a monitor elé. A felnőttből újra gyermek lett, a telepítés alatt a türelmetlensége kisded módon fokozódott, az intrót már meg sem nézte. Szélsebes konfigurálás után a gyakorlás mellett döntött. Senkitől és semmitől sem zavartatva, egyedül akarta uralni a terepet és a játékszert. Huszonnyolc kisautó és tizennégy pálya közül választhatott: száguldozhatott az otthon környékén, játékboltban, múzeumban, botanikus kertben, hajófedélzeten, áruházban, vagy az elvarázsolt városban. Stílszerűen a játékboltnál maradt, s az ámulattól bizony csak lépésben tudott végigmenni a polcok között, a zsúfolásig pakolt üzlet fényesre vikszelt padlóján az igényesen megrajzolt környezet csodálatosan tükröződött vissza. Később már zavarta a fények játéka: a pálya nyomvonala emiatt nehezen kivehető volt, időnként elvétett egy-egy kanyart. Kevésbé tarka helyet keresett: irány haza! Végighajtott a kerten, át a kis fahídon, majd az öntözőt megkerülve befordult a házba. Tett még néhány kört, élvezettel hallgatta a kis gép hangját, a kerekek alatt ropogó kavicsokat, a patak csobogását, a fröcskölő víz kopogását. Örömébe némi üröm is vegyült: az irányítás többszöri beállítás után is zavarta. Nem szimulátorosan nehéz volt, hanem ügyetlenül kivitelezett, suta.





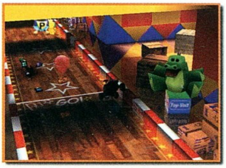
Most már jobban körülnézett a menüben. A szokásos versenymódok (egyszerű, bajnokság, „time trial") mellett ügyességi pályák és a „szellemviadal" várt még rá. Az elsőben különböző – néha elérhetetlennek tűnő - helyeken lévő csillagokat kell összegyűjteni, az utóbbiban a saját, vagy az Internetről letöltött szellemautó ellen küzdhet. Hálózatban és a Neten akár tizenketten is játszhatnak, ezen felbuzdulva előre érezte a Guru-táborban vívott csaták ízét. Kedves figyelmességként értékelte a beépített pályaszerkesztőt, bár ő ilyesmit nagyon ritkán használt. Bízott a készítők ígéretében, miszerint újabb pályák és autók lesznek letölthetők.

Ideje volt összemérnie magát a többiekkel. Az első versenyen még csupán a hatodik helyen végzett, a későbbiekben azonban megtanulta, hogy hol lehet levágni a kanyarokat, egyre ügyesebben szedte fel és használta a fegyvereket is. Egy-egy jól elhelyezett rakéta, villám, vizesballon és a James Bond-féle olajtócsa segítségével fokozatosan jobb helyezéseket ért el, s a kormányzást sem érezte már oly' tragikusnak.

Persze a szerencsére is szüksége volt, a pályákon időnként átguruló labdák, a keresztülpöfögő mozdony igencsak meg tudták keseríteni az életét. Mégis, a bónuszautó felvillant lelki szemei előtt, s erőfeszítései jutalma akár újabb pálya is lehet. Addig viszont még sokat kell küzdenie.

Elégedetten dőlt hátra a székében: bár nem teljesen azt kapta, amire vágyott (az igazi kisautó azért biztosan jobb), de a RE-VOLT egészen kellemes játék. Biztos volt benne, hogy még sok-sok élvezetes órát fog szerezni számára.

Tony



87%

3DFX D3D

Acclaim / www.acclaim.net
www.re-volt.com
Pentium 200 / 32 MB RAM / 25 MB HDD

Grafika	90%
Hang	85%
Játszhatóság	85%

MI ÁLLJUK AZ EGYHARMADÁT

33%

kedvezmény a PC GURU előfizetésedre

Előfizetés 15.552 Ft helyett 1 évre kedvezményesen 12.000 Ft (fél évre 6.000 Ft).

Előfizethető a szerkesztőségben, vagy postai úton a megrendelőlap segítségével.

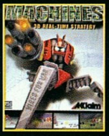
5 jó indok, hogy előfizess:

- nagy kedvezménnyel kapod a 2 CD-s PC GURU-t, TELJES játékkal
- előfizetői kártyánkkal válogathatsz speciális ajánlataink között
- PC GURU gyűjteményedből nem fog egy példány sem hiányozni
- nem érintenek az évközbeni áremelések
- kedvezményesen jöhetsz velünk táborozni

Info: Fehér Ildikó 349-4768
ildiko@vogel.hu

SPECIÁLIS AJÁNLATUNK:

Machines



9.990 Ft helyett
7.990 Ft

Automex Kft.
1077 Budapest,
Wesselényi u. 21.

PixelView All-in-Combo
8 MB TUNER

32.000 Ft helyett
28.000 Ft
+ ÁFA

WIN COMPUTER
1067 Budapest,
Szondi u. 19.

Altec Lansing
ACS 44

19.900 Ft helyett
16.500 Ft
+ ÁFA

Pixel Multimédia Kft.
1088 Budapest,
Rákóczi út 13.

Imperium Galactica 2
poszter

2.950 Ft helyett
950 Ft

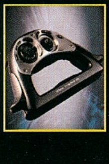
CD GALAXIS
1114 Budapest,
Vásárhelyi Pál u. 8.

Saitek
R4 Force Wheel

44.900 Ft helyett
39.900 Ft
+ ÁFA

HERTA Kft.
1075 Budapest,
Dohány u. 37.
Tel.: 322-7846

Saitek Cyborg 3D
Gamepad



13.800 Ft+ÁFA helyett
10.800 Ft
+ ÁFA

HERTA Kft.
1075 Budapest,
Dohány u. 37.
Tel.: 322-7846

A kedvezményeket a megjelölt üzletekben lehet igénybe venni, a névre szóló előfizetői kártya bemutatásával a következő PC GURU megjelenéséig.

Earthsiege 2

- Üdvözlöm Önöket a Guru HQ Globális Küldetésirányító Központjában. Akik nem az emberi faj 2624-ben esedékes megmentésére jelentkeztek, kérem, lapozzanak a következő oldalra. A többiek kövessenek...

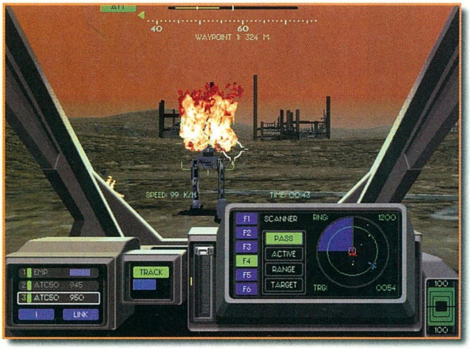
Foglaljanak helyet gépeik előtt, majd aktiválják a kettes számú

lemezmellékletet. Röviden ismertetem a kialakult helyzetet: a „Prométeusz" terv - melynek során megalkottuk a tökéletes mesterséges intelligenciát - katonai bevezetése olyan harci eszközt hozott létre, amely emberi közreműködés nélkül volt képes megoldani feladatait. Nemzeteink szerint a technológia birtoklásáért folytatott háború ráébresztette „Prométeuszt", hogy a labilis emberi faj helyét át kell vennie a földön. A mesterséges intelligenciával (MI) felruházott korszerű HERC harci egységeink valamennyi katonai létesítményt visszafoglalták. A lassan szerveződött lázadás végül valamennyi Cybridet eltüntette a föld felszínéről...

De nem a hold túlsó oldaláról. A legfrissebb jelentések szerint a végső ostromra érkező Cybridek már óriási túlerővel földet értek.

Az Önök szerepét Crowe admirális ismerteti.

- Üdvözlök mindenkit a „darálóban"! A jó HERC pilóta gyorsabb a Cybrid szervóinál, többet lát, mint a 360°-os kameráik, és gyorsabban hoz jobb döntést, mint azok az átkozott MI-k!



- Az ellenség túlerőben van, ezért nem válogathatunk az eszközökben. A rendszer már DX2-66-on is kezelhető. Nem alkalmazunk 3D gyorsítót, mivel ez növelné eszközeink alkatrész-szükségletét. Minden nyersanyagra nagy szükségünk van az utánpótlás és fejlesztés számára.

- Fáradjanak velem a harcálláspontra. Amit itt látnak, reményt ad a győzelemhez...

Ebben a műhelyben épülnek az új harci egységek. A HERC a legmodernebb fegyverzettel felszerelt harci robot. Lépegető rendszerének köszönhetően minden terepviszonyon bevethető, akár 100 km/h feletti sebességgel is tud közlekedni. Irányítására embereket alkalmazunk. Moduláris felépítése lehetővé teszi a fegyverzet szabad összeállítását. Használni fognak még siklókat is egyes küldetésekhez, de a számos típus közül mindig a legmegfelelőbbet választhatják.

Ez a HERC itt éppen a Razor prototípusa, amelynek Önök lesznek a tesztpilótái. Amennyiben sikerrel szerepel, megkezdjük a sorozatgyártást.

Más forrásaink nem lévén, a bevetések során kell nyersanyagot zsákmányolnunk. Minden egyes megsemmisített Cybrid maradékát felhasználjuk. Néhány bevetés után megtanulják, hogyan lehet úgy kiiktatni a gépeket, hogy ép fegyvereket is zsákmányoljunk. Haladjunk tovább...

- Az itt következő műhelyben folynak a javítások, melyek során szintén roncsokat használnak fel. Ha az eszközt azonban nem érdemes már javítani, vagy új típussal váltjuk fel, akkor a bontást is itt végzik.

- A fegyverzet összeállítását itt a hangár kijáratánál igényelhetik. A gépágyú 50 mm-es kaliberig általánosan használt fegyver. A Fluxus rövid hatótávolságú ugyan, de hatalmas tűzerőt biztosít. Az Elektromágneses Pulzuságyú szintén nagy teljesítményigényű, és nehezen pótolható fegyver. A Lézerágyú gyorsabb tüzelésre alkalmas. A rakéták és a sugárfegyverek hatékonysága is eltörpül a Plazmaágyúé mellett.

Mindezek a jelenleg rendelkezésre álló fegyverek, de mérnökeink folyamatosan fejlesztik az újabb típusokat, valamint remélhetően néha új technológiát is sikerül zsákmányolnunk...

- A küldetések előtti eligazítást pedig ebben a szobában kapják. Nem fognak beleunni, azt garantálom! A betolakodók elpusztítása mellett sok olyan feladat is lesz, amelyek komoly csapatmunkát igényelnek: az épületek védelme, a titkos információk megszerzése, a kíséret csak néhány küldetéstípus, amely az efféle háborúra jellemző.

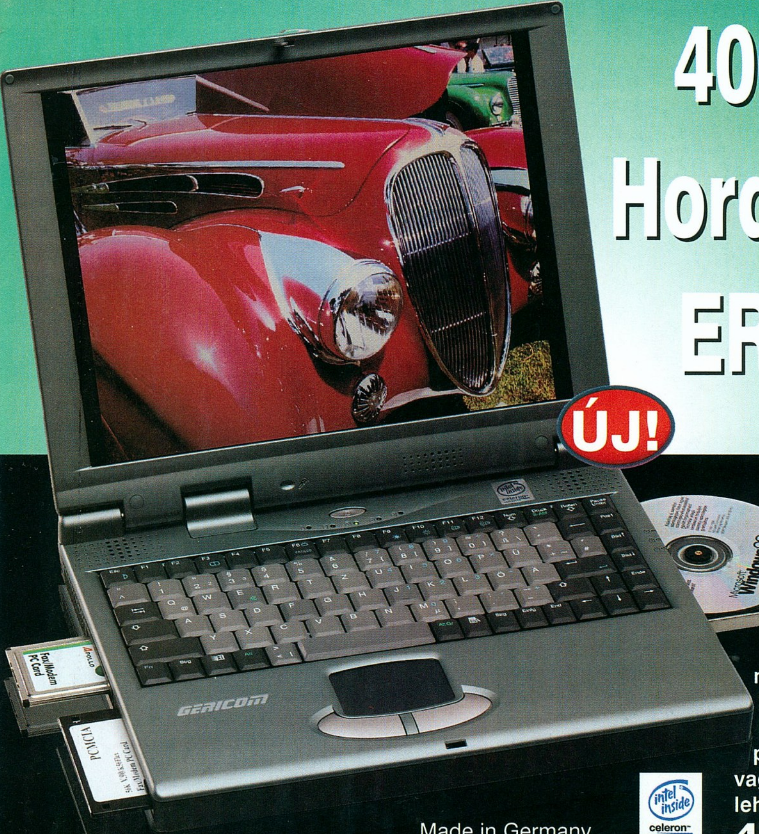
- Én ezzel végeztem is. Önkéntesek, jelentkezzenek bevetésre! Lelépni!

Remélem, ezek után mindenki tudja a dolgát. Egy hónap áll rendelkezésetekre, hogy a földről visszaverjétek a Cybrideket, majd a hold túlsó oldalán álló központi egységet, a „Prométeuszt" elpusztítsátok.

A játék megjelenése óta eltelt években a harci robot szimulátorok (MechWarrior és társai) csak egyre népszerűbbek lettek. Ami pedig a legjobb ebben a négy éves szimulátorban, hogy a legtöbb gépen kifogástalan sebességgel fog futni. A D3D grafikát az egymásra épülő küldetésrendszer, valamint a HERC-ek fejlesztésének lehetősége bőven kárpótolja. További értékelésre nem is szorítkozom, tessék kipróbálni!

Lázi

400MHz Hordozható ERŐMŰ



Elképesztő kiépítettségű gép kiváló 14.1" TFT **színes kijelzővel**, masszív **128MB memóriával**, gyors **6.4GB** merevlemez kapacitással, **32MAX CD-ROM**-mal, **Intel® Celeron 400MHz** processzorral és **DVD** vagy **CD-író** beépítési lehetőséggel

Made in Germany

intel inside celeron

479.900 Ft-ért.

GERICOM Overdose 2XL

- 13.3" TFT (1024x768) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 400MHz
- 128MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- 316mm x 216mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

Ajánlott ár: 439.900 Ft

GERICOM Overdose 2

- 13.3" TFT (1024x768) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 400MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 4.3GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- 316mm x 216mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

Ajánlott ár: 399.900 Ft

GERICOM Meisterstück

- 12.1" TFT (800x600) színes kijelző
- Intel® Pentium MMX processzor, 233MHz
- 512kB cache
- 32MB SDRAMbővíthető 256MB-ig
- 4.3GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- S3 Virge MX videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- 302mm x 249mm x 46mm, 3kg, fekete színben

Ajánlott ár: 299.900 Ft

CompuGroup Budapest VII. Rózsa utca 35. 351-7447,351-7448, elias@compugroup.hu
CompuGroup Budapest XIV. Nagy Lajos kir.113. 220-5286,220-5289, gaalk@compugroup.hu
CompuGroup Szeged Móra u. 38. 62/442-217, szeged@compugroup.hu
CompuGroup Debrecen, Bercsényi u.7. 52/322-999, debrecen@compugroup.hu
CompuGroup Nyíregyháza, Géza u. 9. 30/9657-82630/9533-823, nyiregyhaza@compugroup.hu
CompuGroup Pécs, Király u. 76. Átr.üh. 72/213-411, pecs@compugroup.hu

CompuGroup Szombathely, Kossuth Lajos 19. 94/340-842, szombathely@compugroup.hu
CompuGroup Győr, Nagy Imre u. 8. 96/415-434, gyor@compugroup.hu
CompuGroup Székesfehérvár, Zsolt u. 35. 22/320-105, vigvari@mail.alba.hu
CompuGroup Sopron, Újteleki u. 1-5. 99/334-278, sopron@compugroup.hu
Mo-Ro Szekszárd, Széchenyi u. 74/319-663, szekszard@compugroup.hu
Spéci Budapest XIV. Bánki Donát 62. 220-05-90, speci@speci.hu

ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
ANSAN COMPUTER 1119 Budapest, Bártfai u. 24. Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu
ANSAN COMPUTER 5600 Békéscsaba, Temető sor 8. Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu
ANSAN COMPUTER 9700 Szombathely, Kőtő u. 12. Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

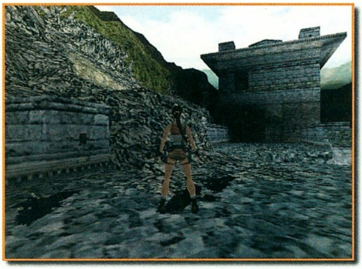
Diablo is a trademark and Blizzard Entertainment is a registered trademark of Davidson & Associates, Inc. ©1999 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

DIABLO II™
1999
BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.com

Helyhiány miatt...

Amint azt észrevehettétek, a Helyhiány miatt rovat a múlt hónapban – az E3 beszámolónak köszönhetően – helyhiány miatt nem került bele az újságba. Most viszont nem ússzátok meg! A három bemutatásra kerülő játékból kettő felújított kiadás, egy pedig vadonatúj.

Tomb Raider II



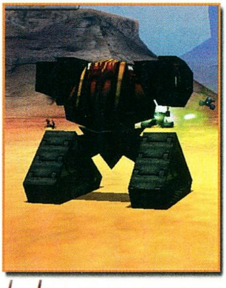
Ki ne hallott volna a csinos, copfos, kalandvágyó Lara Croftról, aki már majd' három éve hódít ellenállhatatlan szépségével és ügyességével a computerek és a játékgépek monitorain. Ő volt a számítógépes játékok Spice Girlje. Nemsokára a moziban is találkozhatunk vele. Emlékszem, milyen nagy port kavart a maga idejében ezzel a grafikai kidolgozottsággal. Még mai szemmel nézve is tetszetős. Bár már túl vagyunk a harmadik részen is, mégis sokan nem ismerik az előző epizódokat. Nekik jelentették meg ezt a Premier Collection CD-t ugyanúgy, mint ahogy ezt az első résznél is tették. A csomag tartalmazza az eredeti teljes játékot, a később megjelent kiegészítő pályákat és további négy teljesen új világot. A játékkal játszva nem vettem észre semmilyen jelentős változtatást az előző kiadáshoz képest. Egy biztos: ez a javított, 1.1-es változat. Sajnos, grafikai hibákat még mindig tartalmaz (többször volt, hogy Lara teste belelógott a falba). Mindenesetre jó dolog, hogy akinek a második rész tetszett, ebben az egy kiadásban mindent megtalál.

Quake II: Quad Damage

Talán nincs is olyan PC, Macintosh vagy akár Amiga, amelyen a Quake egyetlen része sem lett volna még – akár csak ideiglenesen is – telepítve. Ez alól legfeljebb az irodai számítógépek tekinthetők kivételnek. Az ID Software a második részt ezúttal a hozzá hivatalosan megjelentetett küldetéslemezekkel együtt adta ki. Ez a négy CD-ből álló csomag a következőket tartalmazza: Quake II, Mission Pack: The Reckoning, Mission Pack: Ground Zero, Netpack 1: Extremities. Mindegyik kiegészítő lemezen a soron következő újabb file-verziók is szerepelnek. Találhatunk ezen kívül új skineket, fegyvereket, felszereléseket, ellenségfajtákat, ill. módosított egységeket. A legjobb kiegészítőket szerintem az Extremities tartalmazza: 3.20-as patch, Action Quake 2, Capture, Chaos Deathmatch, EraserBot, Jail Break, Kick, Powerball, QWar2, Rail Arena, Red Rover, Rocket Arena 2 és az a GameSpy nevezetű program, amellyel mindenféle konfigurálást el tudunk végezni. Mivel ez jelent meg legutóbb, nem is csoda, hogy ez tartalmazza a legújabb kiegészítéseket. A zene tökéletesen illeszkedik a játék stílusához. Aki még csak gondolkodott azon, hogy megvegye–e a Quake-et, az bátran rászánhatja magát, hiszen most sokkal kedvezőbb áron juthat a programokhoz.

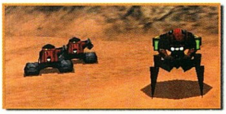
Machines

Ez a játék a Földön, a távoli jövőben játszódik. A 2136-ban kitört IV. Világháború befejeztével tudósok százai dolgoztak egy szebb jövőn, melynek meg is lett az eredménye: Eden 4, a robot, amely képes az űrön át nagy távolságokat megtenni, és bolygókat kolonizálni. Később az emberek követték az Eden 4-et, de Ő nem akarta átengedni megszerzett területeit volt gazdáinak, sőt, az emberek ellen fordult. Mint ahogy az lenni szokott, gépek százai indultak csatába.



3297-ben már több mint ötszáz éve folyik a Robotok Harca. Ekkor kapcsolódunk be a játékba. A program lényegét tekintve 3D-s valós idejű stratégiai játék. Az egységeket madártávlatból és fülkéből is nézhetjük. Az épületekben (50), technológiákban (18) és fegyverekben (25) bővelkedő program igazán nem szégyenkezhet. A játékot többféle üzemmódban is el lehet kezdeni. A különbségek leginkább a harc és a helyszín milyenségében mutatkoznak meg. Ami rossz elmondható a programról, az az, hogy a kezelése nehézkes és hálózatban csak négyen lehet játszani. Legjobban talán a Seven Legionshöz tudnám hasonlítani.

ErniE



1201 Bp, Baross u. 55. CSILI
Tel: 284-1471, 283-0230/36
Nyitvatartás: H-P: 10-20 SZ-V: 10-18

1073 Bp, Erzsébet krt. 21.
Tel: 06-209-441-564
Nyitvatartás: H-P: 10-18 SZ: 10-14

1156 Bp, Páskomliget út 10.
Tel: 06-309-241-814
Nyitvatartás: H-P: 10-20 SZ-V: 10-18

Rendkívüli akciós árak!

AKCIÓ!

Tagsági váltás: 3,000,-
Hosszabbítás: 1,500,-

GAMELAND PC CD SHOP

További akciós árainkról érdeklődj üzleteinkben!

Tagsági kártya előnyei:

- CD vásárlás esetén legalább 10% kedvezmény
- a Csili-ben FÉLÁRON játszhatsz 6 db hálózatba kapcsolt 3DFx-es gépen
- a kiválasztott CD-t otthon kipróbálhatod

Kérd ingyenes tájékoztatónkat és árlistánkat!

CSOMAGKÜLDÉS AZONNAL!

VISZONTELADÓKNAK további kedvezmények!

EXTREME COMPUTERS GAME CLUB

Éjszakai és hétvégi terembérleti lehetőség oktatási és játék célra kedvező feltételekkel!

Az országban először: Voodoo 3-as PII-esek hálózatban!

Q3 és Aliens VS. Predator dm és teamplay

Címünk: Budapest 1065. VI. Podmaniczky u. 2.
Tel: 06 209 21 86 86 / 06 209 808 265
Tel/Fax: 302 86 88
Nyitva: Hétfőtől-Péntekig, 09:00-21:00-ig

Bruttó 25.000.- Ft feletti vásárlás esetén OTP HITEL LEHETŐSÉG, akár KEZES NÉLKÜL is, 25 perces helyszíni ügyintézéssel!

Pentium MMX 166
MMX-s alaplap
16 MB RAM
Mini torony
8x CD-ROM
3,5" FDD
1 MB SVGA
Win95 bill.
Egér

Bruttó 36.500.-

Speciális ajánlat: +15" SVGA monitor:
Bruttó 24.500.-

PII 333A Celeron
4,3 GB Seagate
PII Aristo Ali+Hangk.
64 MB SDRAM Pc100
40x CD-ROM
3,5" FDD
S3 Trio 3D AGP
Win95 bill. egér
Mini torony
15" Likom SVGA

nettó 114.500.-

Alkatrész áraink nettó árak!

PII-333A (Slot1)	15.200.-
PII-366A (PPGA)	15.600.-
PII-400 (Klamath)	41.000.-
15" Licom dig. mon.	30.400.-
17" MAG dig. mon.	58.400.-
64 MB SDRAM	10.880.-
128 SDRAM	20.500.-
Voodoo III 2000	23.500.-
VoodooIII 3000	32.000.-
32x Sony CD	10.240.-
3,2 GB HDD	16.960.-
4,3 GB HDD	17.600.-
8,4 GB HDD	24.800.-
SB 128 PCI	8.480.-
Samsung írható CD	265.-

AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ
3dfx Voodoo 1
bruttó 9.990.-
PII 266 Celeron
bruttó 9.990.-
AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ

TENSION

Új és használt komplett gépek, alkatrészek adás-vétele. Már meglévő konfigurációk bővítése, tuningolása GARANCIÁVAL!
Szervíz és szaktanácsadás

JÁTÉKTEREM

Insider's Guide

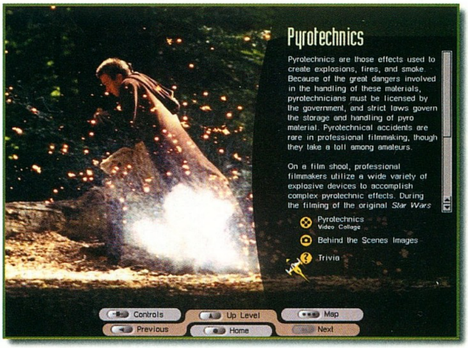
TALLÓZÓ

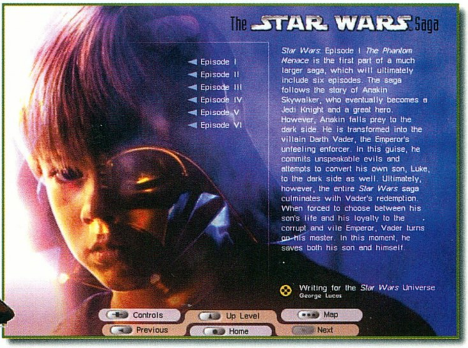
1998. egyik legnagyobb meglepetése volt a Behind the Magic, amely a fantasztikus Star Wars trilógia kulisszatitkaiba vezette be az érdeklődőket. Pontosítva a dolgot, nemcsak a trükköket mutatták be 2 CD-n, hanem teljes enciklopédiát is megjelentettek. Ez a befektetés anyagilag is megtérülhetett (szerintem nincs is olyan LucasArts termék, amely ne jönne be), hiszen még a májusi bemutató előtt megtudtuk, hogy készül az Insider's Guide, vagyis a Phantom Menace-féle változat. Ebben a kiadványban szinte mindent megtalálhatunk, amit erről a részről illik tudni, sőt még azt is, amit nem. Félelmetes, hogy mekkora ismerethalmazt zsúfoltak ezekre a CD-kre. A Behind the Magichez hasonlóan itt is letesztelhetjük a tudásunkat a fejezetek végén található kérdésekkel. Több mint 400 feladvány kerül elénk, melyek első ránézésre iszonyatosan nehéznek tűnnek. Még a nagy Star Wars őrültek is csak pislogtak ezeken a rejtvényeken, s hirtelen nem is tudtak rájuk válaszolni. A legjobbak is csak 70 százalék körüli eredményt értek el, de ismerve a nehézségi szintet, ezen egyáltalán nem csodálkozom. Néhány óra komolyabb ismerkedés után rájöttem, hogy az összes kérdésre megtalálhatjuk a választ ezen a 2 CD-n.

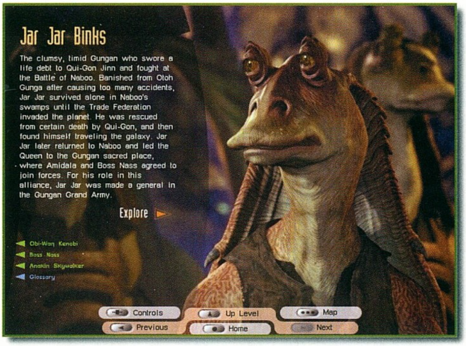
Óva intek azonban minden olyan Star Wars rajongót, aki kevés idővel rendelkezik. Az Insider's Guide egyik legnagyobb hibája az, hogy lehetetlen kikapcsolni. Szinte mindig található rajta valamilyen érdekes információ. Az első részben látható olyan jelenet, melyben a Podracer versenyzők a kanyonban a lelátók mellett húznak el. Az egyiken dekoratív hölgy áll, aki látható érdeklődéssel figyeli a versenyt. Az ő szerepe itt véget is ér, de aki veszi magának a fáradtságot, és átnézi az enciklopédiát, az sok érdekes dolgot tudhat meg róla. Kiderül, hogy ő bukott Jedi tanonc, aki képtelen volt megfelelni a magas elvárásoknak a Jedi Akadémián. Jelenleg a galaxis egyik leghírhedtebb fejvadásza, aki a Tatooine bolygón az egyik visszavonult Jedi lovagot keresi. Ő viszont a Tusken Raiderek között talált magának új otthont, s nem is sejti, hogy a napjai meg vannak számlálva.

Az Insider's Guide-ban több mint 2000 exkluzív fotó és rajz található. Nekem legjobban a legelső tervrajzok tetszettek. Ezek gyakran igencsak eltértek a már ismert eredménytől. Vegyük példának Wattót. A Toydarian kalmár egészen tűrhetően néz ki a filmben, de először kövér csirkére hasonlított.

Külön fejezet foglalkozik a Podracerekkel. Az egyik kedvenc jelenetem a filmből az, amikor a startnál Anakin gépe mellett egy másik sem tudott elindulni. Szegény lény ütötte-verte a négy hajtóművel felszerelt racert, de az meg sem







moccant. Már kezdte feladni a reményt, amikor egyszer csak beindult. A gond csak az volt, hogy a négy motor négy irányba repült, s így majdnem szétszakították a kabint. A filmből nem derült ki, mi is történt valójában, de az Insider's Guide-ból megtudhatjátok. Jó, jó, nem leszek ilyen kegyetlen, ezt a poént még lelövöm (marad úgyis elég). A szerencsétlen idegen a világegyetem talán egyetlen gyáva Podracere. Soha nem vett még részt ilyen veszélyes futamon, most is csak fogadásból állt rajthoz. Egy másik versenyző roppant féltékeny volt Anakinra, s elhatározta, hogy szabotálja annak gépét.

Szerencsére az intelligencia hányadosa nem volt túl magas, ezért összekeverte a két fogatot, s tévedésből másikat tett tönkre. Még jó, hogy így történt, hiszen ellenkező esetben Qui-Gon Jinn elveszítette volna Amidala királynő hajóját, s hosszú időre a bolygón rekedtek volna.

A második CD-n további híreket tudhatunk meg a következő két részről, melyek szerint a második fejezet az ifjú Anakin és Amidala királynő románcáról fog szólni. A bulvárlapok tudni vélik, hogy Lucas a "nyálgúnár" Leonardo Di Capriót szemelte ki a szerepre. Az Interneten a tiltakozás azonnal megindult, s Leonardo-ellenes jelszavakkal bombázzák a céget.

Mindenesetre ez érdekes húzás lenne az öregtől, bár eddig még minden ilyen jellegű kezdeményezése bejött. A véleményem az, ha Lucas a Titanic sztárját találja a legmegfelelőbb színésznek az ifjú Anakin megformálására, akkor biztosan neki van igaza. A jó fiúk és lányok mellett természetesen az ismerős gonoszok is feltűnnek.

A Star Wars univerzum egyik legnagyobb erénye a gonosz karakterek megformálása. Talán nincs is olyan film, melyben ennyire jók lennének a gonoszok. Darth Vader, Palpatine, Jabba, Boba Fett, Darth Maul… Az ő szerepük legalább annyira fontos, mint a jóké.

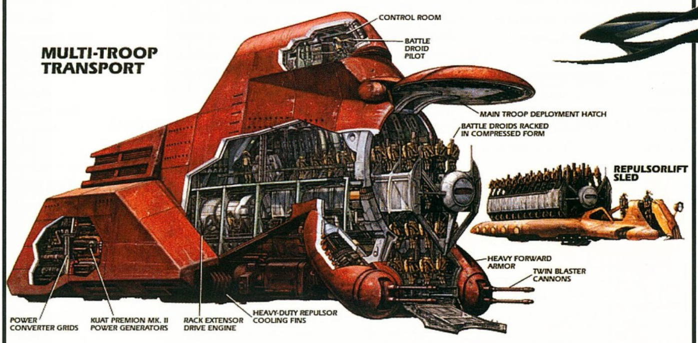
Apropó, Boba Fett. A második részben már ő is feltűnik a vásznon, s a tervek szerint nem mellékszereplőként. A bemutatóra azonban még jócskán várnunk kell. Az Episode 2-t várhatóan csak 2002. májusában fogják vetíteni.

A harmadik részről jószerivel semmit sem lehet tudni. Lucas ugyan elkészítette már a forgatókönyv vázlatát, de azt hétpecsétes titokként őrzi valahol a Skywalker Ranch páncélszekrényében. Kiszivárogtatott információk szerint azonban ez lesz az új trilógia legsötétebb része, melyben Anakin átalakul Darth Vaderré. A bemutató időpontja elkeserítően messze van, 2005. májusa. Szent ég, az még majdnem hat év.

Érdekességként jegyzem meg, hogy a két új részt már digitális kamerával fogják felvenni. Ezzel a módszerrel sokkal könnyebben és hatékonyabban tudják majd a különleges effekteket beilleszteni a filmbe.

A végére maradt még néhány keresetlen szó Lucasék marketingjéről. Hihetetlen, hogy mennyire nem törődnek Európával. Itt, az öreg kontinensen már kapható a két játék, az Insider's Guide, a könyv, kismillió képregény, de film még sehol. Azért ez igencsak elkeserítő, s remélem, hogy a jövőben megszüntetik ezt a hátrányos megkülönböztetést.

Egyetlen Star Wars rajongó sem hagyhatja ki az Insider's Guide-ot. Profi módon el lett készítve, s szinte a film valamennyi izgalmas jelenete megtalálható rajta videoklipp formájában. Azt nem mondom, hogy nem rontja el azok örömét, akik meg akarják várni a szeptemberi bemutatót, hiszen az egész forgatókönyv megtalálható a második CD-n. Ennek ellenére azonban érdemes megvenni, hiszen amit nem találunk meg ezen a 2 CD-n, azt nem is érdemes tudni az új Csillagok Háborúja filmről.



Mocsy

Cheat

STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

Indítsuk el a játékot a következőképpen:
C:\BOTF\Trek.exe -Mudd

Ezután a következő kódok élnek:

F9	az Overall Research100%
F10	kapunk 10.000 creditet
F11	teljes térkép

A belső játékban láthatunk egy-két animot, melyeket a következő command line parancsokkal tudunk elővarázsolni:

-bones	szövetség kötésekor láthatjuk
-gorn	játék elvesztésekor láthatjuk
-kirk	bolygó megsemmisítésekor kapjuk
-picard	amikor elsőbbséget szereztünk a galaxisban

F22 LIGHTNING 3

A kódok előtt nyomjuk le a CTRL-E-t, majd a beírásuk után az Entert.

the truth is out there	végtelen lőszer
fight the future	felturbózott lőszer
black oil	üzemanyag újratöltése
trust no one	isten mód
i want to believe	nincs ütközés
this isnt happening	egészség
ghostpit	láthatatlan repülő

JAGGED ALLIANCE 2

A taktikai screenen nyomjuk le a CTRL-t, majd írjuk be: IGUANA

Ezek után élnek a kódok:

ALT+E	az összes egység és fegyver megjelenik
ALT+T	a kiválasztott katonát a kurzor pozíciójába teleportálja
ALT+O	a szektorban kiírtja az összes ellenfelet
ALT+D	frissíti a katona akciópontjait
ALT+R	fegyver újratöltése
ALT+W	tárgyak scrollozása
ALT+B	ellenség a kuzor pozíciójára
ALT+C	civil a kurzor pozíciójára
ALT+G	új katona a kurzor pozíciójára
ALT+Y	robot a kurzor pozíciójára
ALT+2	a katona bogárrá változik
ALT+4	a katona székké változik
ALT+5	a katona nagy bogárrá változik
ALT+I	véletlenszerűen generált fegyver a kurzor pozíciójára
ALT+K	gázgránát robbanás a kurzor pozíciójába
ALT+Q	az épületek belsejét is láthatjuk
ALT+1	a katona tank lesz
CTRL+T	a szektor összes katonája átváltozik
CTRL+H	a katona elveszti a pontjait
CTRL+U	a katona health pontokat kap
CTRL+O	az ellenség bogárrá változik
CTRL+K	gránát robbanás a kurzor pozíciójában
CTRL+F	framerate kijelzése

Cheats a Laptop view-ban:

+ - +	100.000 $ (nem Numpad-Plus!)
- - -	10.000 $ (nem Numpad-Minus!)

Map screen-Cheats

A CTRL+T segítségével teleportálhatunk katonákat. A kijelölt útvonalak alapján teleportál a cheat beírásakor.

ALT+ bal egérgombbal kattintsunk a GO TO SECTOR ikonra: az összes ellenség elpusztul, tiszta szektorral kezdünk.

STAR WARS EPISODE I - RACER

A vásárlás képernyőn, ahol új részeket rakhatunk a POD-ra, nyomjuk meg a [Shift] + [F4] + 4 kombinációt, így 1000$ talált pénzhez jutunk (ötször ismételhetjük meg).

N.I.C.E. 2

Állítsuk le a játékot, és írjuk be a kódokat:

Machthree	600 km/h-s szuper autó
Impact	végtelen lőszer deathmatch módban
Clementine	szabad választás induláskor
Overkill fegyver mód	engedélyezése a championship módban
Mccoy	animált kapcsolók a menükben
Likepamela	legfelső szintre tuningol mindent
Liselotte	minden kiegészítő rendszer 99-en
Nalice	összes autó
Alloff	Cheat mód kikapcsolása

HEAVY GEAR 2

A chat ablakba [~] írhatjuk be a kódokat:

set camti	isten mód
set mission	pálya automatikus végigvitele

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

A főmenüben írhatjuk be az alábbi kódokat, de előtte fel kell raknunk a játék alá a CD-n mellékelt config.dat-ot:

ARCADE mód:

TR 00-15	játék szabvány autókkal
GOFAST	motor fejlesztése
MONKEY	automata váltó
MOON	alacsony gravitáció
MADLAND	szuper ellenfelek

CAREER mód:

BUY	szabad vásárlás
UP0	nincs fejlesztés
UP1	First Upgrade
UP2	2nd Upgrade
UP3	3rd Upgrade
GATES	pénz növelése

HOT PURSUIT mód:

DCOP	Bonus Hot Pursuit Car
ECOP	Bonus Hot Pursuit Car
FCOP	Bonus Hot Pursuit Car

OTHER:

ACAR	Bonus Car
BCAR	Bonus Car
CCAR	Bonus Car
CARS	összes autó
TRACKS	összes pálya
ALLTIERS	Open All Tiers
OUTMYWAY	Horn Causes Other Racers to Crash
RESETYA	Horn Causes Other Racers to Reset

Az utolsó két kódot a Pause képernyőn lehet használni.

Mini-Game Easter Egg:

Menjünk be a credits területre, és váltsuk át a credits displayt szövegesre. A feltűnő fotókra kattintsunk rá, és így bekerülhetünk a "Click the photo" játékba.

A megjelenő képekre kell kattintgatnunk pontszámért.

KINGPIN: LIFE OF CRIME

Indítsuk így a játékot:
„C:\Kingpin\kingpin.exe +developer 1"

A „`" gombbal hívhatjuk le a konzolt, ahova a parancsokat írogathatjuk:

IMMORTAL	isten mód
NOCLIP	Clipping mód
EXTRACRISPY	ismeretlen

A következő parancsok mindegyike előtt a GIVE karaktersort kell begépelni (pl. GIVE ALL).

ALL	Give All Items (Except Cash)
CASH ###	Gives Money in the Amount of ###
COIL	Gives Coil
WATCH	Gives Watch
BATTERY	Gives Battery
WHISKEY	Gives Whiskey
CHEM_PLANT_KEY	Gives Chemical Plant Key
FUSE	Gives Fuse
SHOP_KEY	Gives Bait-Shop Key
WAREHOUSE_KEY	Gives Warehouse Key
LIZZY HEAD	Gives Lizzy's Head
SHIPYARD_KEY	Gives Shipyard Key
OFFICE_KEY	Gives Moker's Office Key
VALVE	Gives Valve Handle
TICKET	Gives Skytram Ticket
FLASHLIGHT	Gives Flashlight

A következő parancsok mindegyike előtt a GIVE karaktersort kell begépelni (pl. GIVE CROWBAR).

CROWBAR	Give Weapon
PISTOL	Give Weapon
SHOTGUN	Give Weapon
TOMMYGUN	Give Weapon
HEAVY MACHINEGUN	Give Weapon
GRENADE LAUNCHER	Give Weapon
BAZOOKA	Give Weapon
FLAMETHROWER	Give Weapon
BULLETS ###	Give ### of Bullets
SHELLS ###	Give ### of Shells
308CAL ###	Give ### of 308cal
GRENADES ###	Give ### of Grenades
ROCKETS ###	Give ### of Rockets
GAS ###	Give ### of Gas
SPISTOL	Give Silencer for Handgun
PISTOL RELOAD	Auto-Reload for Handgun

A következő parancsok mindegyike előtt a GIVE karaktersort kell begépelni (pl. GIVE HEALTH).

SMALL HEALTH	Gives Small Medical Kit
LARGE HEALTH	Gives Large Medical Kit
ADRENALINE	Gives Adrenaline
HEALTH	Gives Full Health
HELMET ARMOR	Gives Helmet Armor
JACKET ARMOR	Gives Jacket Armor
LEGS ARMOR	Gives Legs Armor
ARMOR	Gives Full Armor

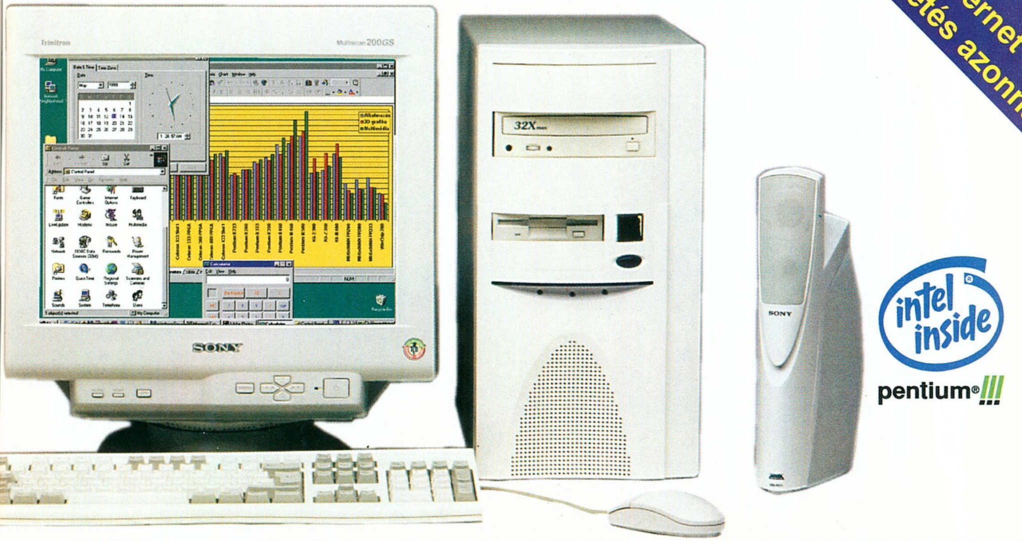
A következő parancsok mindegyike előtt kell a MAP karaktersort kell begépelni (pl. MAP SR1).

SR1	Skidrow
SEWER	Sewers
SR2	The Super
BAR_SR	Jax
SR3	Mean Streets
SR4	The Jesus
BIKE	Bike
PV_H	Poisonville
BAR_PV	Club Swank
PV_1	Louie's Errand
PV_B	Blanco Industries
PV_BOSS	Nikki Blanco
SY_H	Lizzie's Problem
BAR_SY	Salty Dog
SY1	Pier Pressure
SY2	Das Boot
STEEL1	Steeltown
BAR_ST	Boiler Room
STEEL2	Steel Mill
STEEL3	Steel Processing
STEEL4	Moker Shipping
KPCUT3	Consequences
TY1	Derailed
TY2	Dark Passage
TY3	Trainyards
TY4	Depot
KPCUT4	The Picnic
RC1	Radio City Station
RC2	Enter the Dragons
RC3	Streets of Fire
RC4	Skytram Station
BAR_RC	Typhoon
RC5	Central Towers
RCBOSS1	Crystal Palace East
RCBOSS2	Crystal Palace West
KPCUT7	Outro

Bear™

A LEGJOBB PENTIUM III SZÁMÍTÓGÉP

Internet előfizetés azonnal!



Az **ACOMP Zenith**-tel kialakítottunk egy tökéletes Intel® Pentium III konfigurációt, mely a számítástechnika jelenleg elérhető legnagyobb teljesítményét nyújtja. Minden, amit Ön csak elképzelhet belekerült a gépbe egy szenzációs árfekvés mellett. A világ egyetlen hardver DVD támogatású S-Video és kompozit videó kimenetes 32MB-os VGA kártyája az ATI Fury, a legújabb technikát képviselő Panasonic DVD meghajtó, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, és nem utolsó sorban az ABIT legjobb alaplapja a BX6 Rev2. Az adatok mozgatását a 120MB-os kapacitású a: drive segítségével könnyedén elvégezheti. A gép átvételekor már minden készen áll az azonnali munkára. Telepített magyar Windows 98, beállított DataNet Internetes előfizetés, regisztrált e-mail cím. Külön ajándékként válasszon egyet a legújabb DVD filmek közül és csodálja meg a hibátlan DVD kép és hangminőséget. A gép a kedvezőbb vételár érdekében Celeron processzorral is megvásárolható.

Az **ACOMP Xplorer** egy optimálisan kialakított munka- és játékgép. Gyors 64MB memóriája és 6.4GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. Kiváló tejesítményű Riva TNT 16MB-os videókártyája, a játékokból a maximális grafikai teljesítményt hozza ki. Kérje akár Celeron akár Pentium®III processzorral és meglátja, hogy messzemenően elégedett lesz a gép sebességével. Alapját az ABIT legjobb alaplapja a BX6 Rev2 képezi. A gépet mostantól CD-ROM helyett változatlan áron, PANASONIC DVD meghajtóval kínáljuk.

Az **ACOMP Base** számítógép egy igazán kedvező árfekvésű alapkonfigurációnk. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 366MHz vagy 400MHz-es változatban. A beépített díjnyertes TOSHIBA 36MAX CD-ROM-nak sem az írott, sem a nyomott CD lemezek olvasása nem jelent gondot. A gép kialakítása ideális, mert a kedvező vételár jó minőségű alkatrészeket és a Windows®98 futtatásához elegendő teljesítményt biztosít.

Természetesen mindhárom gépünk „Year 2000" kompatibilis!

ACOMP Zenith

Intel® Pentium® III processzorral

- ABIT BX6 Rev. 2 alaplap, Intel® BX chipset, 153MHz
- 128MB SDRAM 100MHz
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- PANASONIC 5x DVD/32MAX CD-ROM
- LS-120 PANASONIC a: drive
- Intel® Pentium® III processzor
- ATI Fury TV-OUT videókártya 32MB RAM
- SoundBlaster Live! value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
- Windows®98 telepítve
- 3 hónap internet előfizetés (Datanet Surf)
- Ajándék DVD film

Celeron 400MHz	Nettó ár: 229.900 Ft
Pentium III 450MHz	Nettó ár: 269.900 Ft
Pentium III 500MHz	Nettó ár: 309.900 Ft

ACOMP Xplorer

Intel® processzorral

- ABIT BX6 Rev. 2 alaplap, Intel® BX chipset, 153MHz
- 64MB SDRAM 100 MHz
- 6.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- PANASONIC 5x DVD/32MAX CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron® / Pentium® III processzor
- Creative Riva TNT 16MB videókártya
- SoundBlaster 64 PCI hangkártya
- 50W aktív hangfalak
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 400MHz	Nettó ár: 139.900 Ft
Pentium III 450MHz	Nettó ár: 179.900 Ft

ACOMP Base

Intel® Celeron processzorral

- Pentium II alaplap, AliPro chipset, 133MHz
- 32MB SDRAM 100 MHz
- 2.1GB EIDE Ultra DMA HDD
- 36MAX TOSHIBA CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron processzor
- S3 TRIO3D AGP videókártya 4MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 50W aktív hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 366MHz	Nettó ár: 79.900 Ft
Celeron 400MHz	Nettó ár: 84.900 Ft

ÁRUHITEL
A többi csak részletkérdés

pentium®III

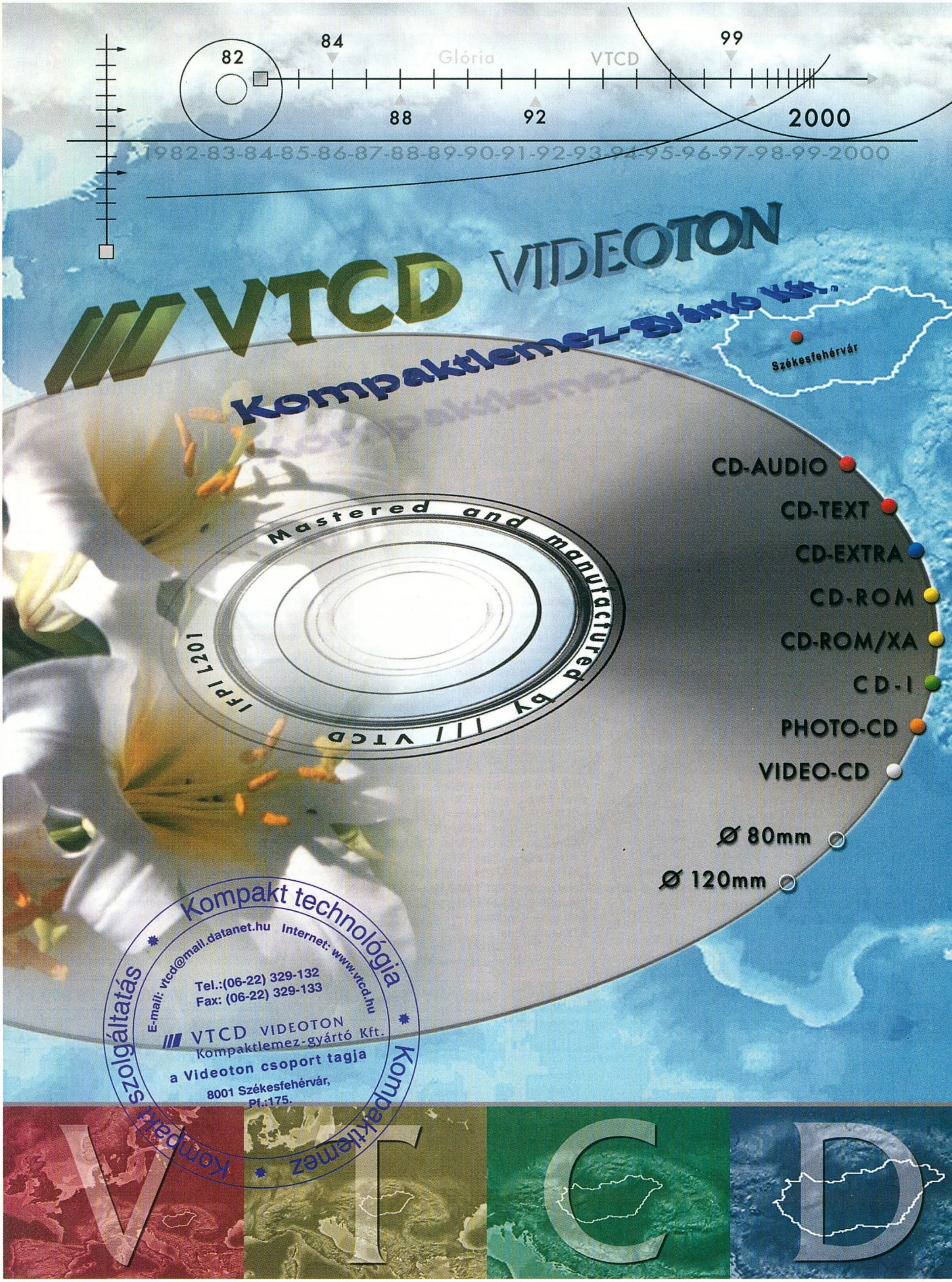
celeron™ PROCESSOR

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu **Faxbank: 2-333-666/1477##**

ACOMP Számítástechnikai Kft.



82
84
Glória
VTCD
99
88
92
2000
1982-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-2000
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
Székesfehérvár
Mastered and manufactured by /// VTCD
IFPI L201
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
Ø 80mm
Ø 120mm
Kompakt technológia
Kompaktlemez
Kompakt szolgáltatás
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu Internet: www.vtcd.hu
Tel.:(06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
a Videoton csoport tagja
8001 Székesfehérvár,
Pf.:175.
VTCD

ATLANTIS MULTIMEDIA

Új címünk: 1133 Budapest, Hegedűs Gy. u. 63.

Telefon: 236-0818, 236-0819, Fax: 236-0820 • Honlap: www.atlantis.co.hu • E-mail: info@atlantis.co.hu

MEGÚJULT ÜZLET – MEGÚJULT KÍNÁLAT! • SZÁMÍTÓGÉPES MULTIMÉDIA A-TÓL Z-IG
Komplett Yamaha Dolby Digital hangrendszer 198 000,- Ft-tól (AC-3 5.1 erősítő és 5 db hangfal)
Házimozi bemutatótermünkben kipróbálható, jöjjön el, nem fog hinni a fülének! 3D-gyorsítókártyákban még mindig otthon vagyunk • Komplett számítógép vásárlása esetén ajándék DVD film választható • Már több, mint 120 szinkronizált vagy magyar feliratos DVD-film közül válogathat! Használt monitorok és nyomtatók nagy választékban kedvező áron kaphatóak!
Számítógép alkatrészek, DVD-kitek, projektorok, force-feedback játékkontrollerek, szoftverek
CÉGÜNK VISZONTELADÓJA A DIAMOND, 3DFX, AOPEN, YAMAHA TERMÉKEKNEK

Hardware news

BEVEZETŐ

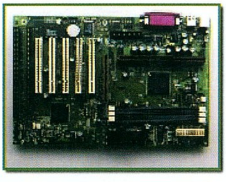
Ebben a hónapban a hardver hírek is egy kicsit elereszti magát, hiszen nyár van, a szabadságok és üdülések, pihenések ideje. Nem lesz külön alaplap-, grafikus kártya- és processzor rovat, és a vegyes felvágott is elmarad. Lesz helyette üde és friss nyárközépi hírsaláta, megspékelve némi pletykaöntettel. Fogyassza mindenki egészséggel!

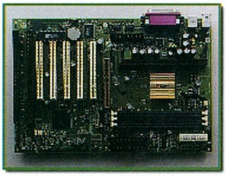
56X CD-ROM OLVASÓ

Folytatódik (a kissé értelmetlennek tűnő) sebességháború a CD olvasók piacán. Őszintén szólva, nem nagyon értem, miért jó nekem, ha a CD meghajtóm egy winchester sebességével pörög, de az adatelérési ideje meg sem közelíti azt. AZ I\Omagic viszont lát fantáziát a dologban, hiszen 56x sebességű CD olvasót jelentett be. A közölt technikai adatok szerint a drive maximálisan 8400 KB/sec adatátvitelre képes, az „átlagos" adatelérési ideje 80 ms. Támogatja az Ultra DMA-2 módot, amely ugyebár 33 MB/secre lenne képes, de ez persze ebben az esetben kissé teoretikus. (Viszont valamelyest leveszi a terheket a processzor válláról.) Természetesen ismeri és olvassa az összes CD formátumot (CD-ROM (Mode 1 & Mode 2), Mixed Mode (Audio combined CD ROM Disc),CD-ROM/XA (Mode 2, Form 1 & Form 2),CD-R and CDR-W, CD-I/FMV, CD Extra, I-TRAX Enhanced CD, Video CD, CD-DA, Photo-CD (Single & Multisession), Karaoke CD, CD Extra) és (ami a legfontosabb manapság) Windows 95/98 Plug and Play kompatibilis. Fanatikus sebességőrültek (valamint a rázkódásból eredő gépi tekknót kedvelők) potom 89 dollárért juthatnak hozzá.

AOPEN AX6BC PRO GOLD

Szép, hosszú, kifejező és megnyerő név egy alaplapnak, nemde? De mitől Pro? És mitől Gold? Nyugi, minden kiderül... Első nekifutásra semmi különös, hiszen BX chipsettel operál. De nicsak! Mi van a BX chip tetején? Csak nem? De bizony! 24 karátos arannyal futtatott hűtőborda. Állakat felszedni, szájakat becsukni. Persze ez nemcsak afféle flancolás. Mindig is tudtuk, hogy az aranyozott csatlakozók jobb vezetők. Nos, ezt használták ki az Aopennél is, ez a hűtőborda – amellett, hogy szépen csillog – jobban, gyorsabban elvezeti a keletkezett hőt. És mikor keletkezik sok hő? (Ha nagyon süt a nap, mint most?) A tuning során. Lehet, hogy ez jól húzható alaplap? Nos, a 0,1-es lépésenkénti feszültségállítási lehetőség ezt sejteti. Vannak még egyéb overclockoló sajátosságai, de ezeket meghagyom Old Mannek, majd ő elmagyarázza. Az alaplap már a PC 99 szabványnak megfelelő, a hátsó csatlakozói (soros, párhuzamos kapuk stb.) szép pasztellszínekben játszanak. (Jövőre mi jön? A PC 00?





PC WC... Bocs, tudom, hogy nagyon gyenge volt.) A technikai speckók:

Alkalmazható proci: Intel Pentium II 233~333Mhz (66MHz FSB), 350~450MHz (100MHz FSB), Intel Pentium III 450~600MHz, Intel Celeron 266~500MHz.

Maximális memória 768 MB, 3 foglalatban.

2 ISA slot + 5 PCI slot +1AGP slot.

Nincsenek jumperek. (Kivéve egyet, amely az AGP busz sebességét szabályozza! A PCI sebessége BIOS-ból állítható.)

Az alaplapon nincs elem.

Alkalmazható órajelek: 66MHz; 68,5MHz; 75MHz; 83,3MHz; 100MHz; 103MHz; 112MHz; 117MHz; 124MHz; 129MHz; 133,3MHz; 138MHz; 143MHz; 148MHz; 153MHz.

Az alaplap ára 149 dollár, amelyet a tesztekben mutatott nagyfokú stabilitás miatt mindenképp megér.

AUREAL HANGSZÓRÓRENDSZEREK

Ugye, mindenki tudja, az Aureal név kit vagy mit is takar? A 3D-s hangkártyák világában tájékozottabbak biztosan rávágták: A3D, Vortex, Vortex2. Igen, az Aureal megirigyelte a Creative Labs ötletét, miszerint gyártsunk a hangkártyánkhoz saját hangszórókat is (vagy az SBLive! irigyelte meg a Vortexet?). A cég bejelentette, hogy idén ősszel több hangszórórendszerrel is jelentkezni fog. A tervezett konfigurációkban szerepel 2.1-es és 4.1-es mélynyomós modell is (teljesítmény: 210 Watt), emellett a 2.1-es upgrade-elhető lesz a 4.1-esre. A hangszórók természetesen legjobban az Aureal Vortex kártyával fognak szólni (a szám miért húzódik ilyenkor mosolyra?), lehetőség lesz például a hangkártyára kötött mikrofon segítségével a hangszórókat automatikusan a szoba felépítéséhez kalibrálni. A hangkeltés paramétereinek beállítására mindössze egyetlen gomb szolgál majd (ez valamelyik hangszórón található majd a kijelzővel együtt), természetesen mindez a számítógépünkről szoftveresen is szabályozható.

A CYRIX MÉGSEM HALOTT?

Mi is történt? Először is bejelentették, hogy a Cyrix kiszáll a processzorüzletből. Aztán jöttek a hírek, hogy a Cyrix processzor mégis fennmarad, hiszen a VIA (tudjátok a chipset vetélytárs) átveszi. Pletykák szállingóztak, hogy a fejlesztők átmentek az Intelhez. Nos, cégközeli források szerint csak néhányan hagyták el a csapatot, a fejlesztés gőzerővel folyik tovább. Nos, min dolgoznak? Az év vége felé jelenik meg a „Gobi", amely csakúgy, mint a régebbi hírekben már emlegetett Jalapeno, a Socket 370-es foglalatba fog illeszkedni. (Nocsak, nocsak.)

Néhány adat a Gobiról:

- 0,18 mikronos technológia, PR400, PR450 és PR500-as modellek
- 64k 4-utas asszociatív L1 cache, 256k 8-utas L2 cache
- dupla 80-bit széles FPU egység
- MMX és 3DNow! támogatás
- 66 MHz, 100 MHz és 133 MHz FSB támogatás
- támogatott órajelszorzók: 2,5x-től 7,5x-ig; 0,5x-es lépésekben

Ha a Socket370-es alaplapgyártók beépítik a BIOS-ba, akkor a Cyrix processzorok 3Dnow! kompatibilis egysége is használható lesz. (Ismét csak nocsak.) A Jalapeno 750 és 1000 MHz-es modelljeit 2000. második felére tervezik, ha addigra a gyártástechnológia fejlettsége ezt lehetővé teszi. A többprocesszoros üzemmódot egyelőre nem irányozták elő.

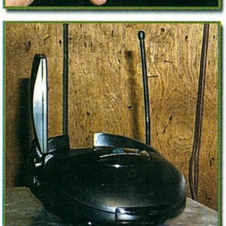
HÁLÓZAT OTTHON, EGYSZERŰEN

A Diamond Multimedia egyszerű megoldást ajánl azoknak, akik számítógépeiket otthon akarják hálózatba kötni, és nem akarnak holmi hálózati kártyákkal és ismeretlen kábelekkel bajlódni. Mi kell a hálózat kiépítéséhez? Elsősorban a Diamond terméke, a HomeFree Phoneline USB Networking Kit. Kell, hogy legyen a számítógépünkön USB port (ez manapság már alapvető), és ha nem elég a készletben található, akkor szükségünk lesz még néhány méternyi telefonzsinórra. Nem tévedés, a Diamond visszatért a telefonzsinórhoz. Az USB segítségével az installálás gyerekjáték. Mivel a termék Macintosh kompatibilis, segítségével lehetőség nyílik PC-k és Macek összekötésére is. (Ez némi magyarázatra szorul. Az eszközt egyrészt a számítógépünkre kell kötni az USB csatlakozóval, másrészt a fali telefonaljzatba. Na mármost, ha a lakásban, több helyiségben több telefonaljzat is van, a helyi hálózat máris kész. A telefonálást nem zavarja, mert más frekvencián dolgozik.) Lehetőség

van arra is, hogy ha az egyik gép modem segítségével fent van a Neten, a többi gép rajta keresztül egész más weboldalakat nézegessen.

DVD ANYWHERE

Manapság, amikor a DVD meghajtók ára elérte a megfizethető szintet, egyre többen nézünk otthon DVD filmeket. A számítógép monitorán a kép éles és jól élvezhető, viszont ez általában meglehetősen kényelmetlen és egyszemélyes mozi. Nosza, jelenítsük meg a képet a TV-n. No igen, de mi van, ha a videokártyánknak nincs TV kimenete? Vagy ha van ugyan kimenet, de a TV bizony a másik helyiségben van, és nem akarjuk emiatt az egész lakást felforgatni? Az X10 (meglehetősen futurisztikus név) vállalat DVD Anywhere nevű terméke megoldást kínál egy, a számítógépre köthető adó- és a TV-

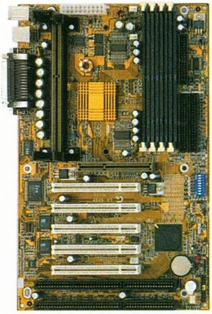


re (és hangszórókra) köthető vevőegység segítségével. A kommunikáció 2,4 GHz-en valósul meg, amely a gyártó szerint a lehető legjobb megoldás, hiszen nem interferál más eszközökkel, a falak nem zavarják stb. (Más kérdés, hogy az egyik teszt szerint a termék igen viccesen kezdett el viselkedni, ha a tesztelő bekapcsolta a mikrohullámú sütőjét, mivel valahogy az is ilyen frekvencián dolgozott. No, de az ember tudjon választani: vagy mikró vagy DVD.) A csomag része az a távirányító eszköz is, mellyel, mint egyfajta egérrel, rövid programozás

után a számítógép irányítható. Ez persze nélkülözhetetlen, hiszen mit ér az egész rendszer, ha mégis át kell menni a másik szobába elindítani, vagy pl. leállítani a lejátszást. Az már csak hab a tortán, hogy az irányítóeszközt programozhatósága okán akár web böngészésre vagy játékra is használhatjuk. (Persze itt nem Quake-re kell gondolni.) A TV-n megjelenő kép jó, de sokkal jobb lehetne, ha a composite kimenet mellé Svideo kimenetet is mellékeltek volna. A másik hiányosság (és ez bizony nagyon jelentős), hogy csak sztereó hang megszólaltatására képes, tehát le kell mondanunk az 5.1-es rendszerről. (Ezt egy picit ellensúlyozza, hogy lehetőségünk van pl. MP3-mat hallgatni messze a számítógép zajától.) A kit ára száz dollár alatt van.

GIGABYTE GA-BX2000

Manapság mitől lehet nyerő egy alaplap? Ha stabil, és emellett tuningbarát. Sokszor a miatt



döntünk valamelyik alaplap mellett, mert mondjuk, tudja az X órajelszorzót is, aztán persze kiderül, hogy ezt a tulajdonságát sosem fogjuk használni. Szerintem inkább kevesebb extra legyen, de azokat az alaplap megbízhatóan nyújtsa. A Gigabyte alaplapja valami ilyesmi, amit az is bizonyít, hogy két BIOS chip van rajta (ha az első kiesik, szerepét átveszi a másik). A technikai jellemzők:

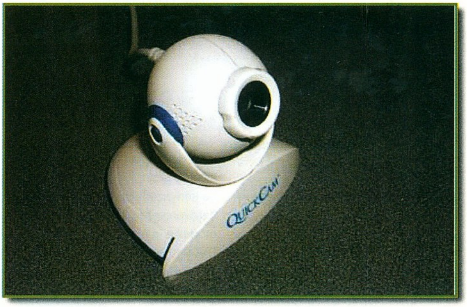
Chipset: Intel BX
4 DIMM Slot, maximum 1 GB memória
5 PCI Slot, 2ISA Slot, 1AGP Slot (x2)
Busz sebességek: 66, 75, 83, 100, 112, 124, 133
Órajelszorzók: 3,0; 3,5; 4,0; 4,5; 5,0; 5,5; 6,0; 6,5; 7,0; 7,5; 8,0; 8,5; 9,0; 9,5 (durva, nem?)

Slot 1 foglalat, amelybe Intel® Pentium® II / III és Celeron™ Processzor (233 - 550 MHz) illeszthető

A már megszokott, jumper nélküli beállítások lehetővé teszik a PCI busz sebességének állítását is.

LOGITECH QUICKCAM PRO

A Logitech új kamerája mind az alkalmazható felbontásban (maximum 640x480), mind a színmélységben (24 bit a legnagyobb felbontás mellett) többet nyújt, mint általában a társai. A kamera a foglalatának köszönhetően szinte minden



irányba forgatható. Használható Windows 98 és Windows NT alatt is, a számítógépre egy hosszú USB kábellel csatlakozik. Az ára 128 dollár.

INTEL TERVEK

A processzorok várható megjelenéséről az ún. roadmap tájékoztat. Ebből a legújabb látható alant.

	1999 2. félév	2000 1. félév
Mid- to High-End Server/Workstation	Pentium® III Xeon™ Processor - >=600MHz - 0.18 micron process technology - 133MHz system bus - Internet Streaming SIMD Extensions - 8-way Profusion chipset planned for delivery in Q3'99	Pentium III Xeon Processor - >=700MHz - 256K on-die L2 cache (0.18u process) - 133MHz system bus
Entry-Level Server/Workstation Mainstream Business Desktop	Pentium III Processor - >=600MHz - 0.18 micron process technology - Internet Streaming SIMD Extensions	Pentium III Processor - >=700MHz
Value PC Desktop	Intel Celeron™ Processor - 500MHz	Intel Celeron Processor - >=500MHz
Mobile PC	Pentium III Processor - <=500MHz in 2H'99 - 0.18 micron process technology - Internet Streaming SIMD Extensions Pentium II Processor - 400MHz - 0.18 micron process Intel Celeron Processor - >=400MHz	Pentium III Processor - >=600MHz - 256k on-die L2 cache - enabled with Intel "Geyserville" technology ("Geyserville" technology is a mobile-specific technology providing 2 modes of performance.) Pentium II Processor - 400MHz - 0.18 micron process Intel Celeron Processor - >=400MHz

forrás: Intel

ÚJABB ÉLRE TÖRŐ 3D-S GRAFIKUS KÁRTYA

A PixelFusion cég bejelentette a Fuzion 150 elnevezésű grafikus chipjét. A 0,25 mikronos chip 50 millió tranzisztort tartalmaz, ugyanennyi renderelt poligon előállítására képes másodpercenként. Az alkalmazott ún. PerfectPixel technológia a következőket nyújtja:
- Real-time calculated Phong lighting and bump mapping
- Programmable Z-buffer depth
- Selectable sampling levels for full scene and vector anti-aliasing
- Per-pixel view-dependent transparency
- View-independent reflection mapping
- Displacement mapping
- Scene depth-complexity-immune performance
- Context-sensitive motion blurring
- Flexible frame buffer definitions for video effects and frame-rate guarantees

A FUZION™ 150 támogatni fogja az OpenGL 1.1 és 1.2, a Direct3D 6 és 7 szabványokat, a Windows NT 4, Windows 98 és a Windows 2000 operációs rendszereket. Grafikus kártyákon 1999. végén találkozhatunk vele.

PHILIPS: UPGRADE-ELHETŐ DVD MEGHAJTÓK

Hogyan tartsunk versenyt az állandó technikai fejlődéssel, hogy ne kényszerüljünk újabb és újabb hardvercserére? A PHILIPS két új modellje, a Magnavox DVD825 és a DVD940 megoldást nyújthat. Mindkét egység különleges lemez behelyezésével szoftveresen upgrade-elhető, ha valamilyen új szolgáltatás jelenik meg a DVD piacon. A most megjelenő 825-ös modell ára 345 dollár, míg az összel debütáló 940-es ára 400 dollár lesz.

SOUNDSYSTEM DMX

Terratec Promedia. Megvallom, számomra a név ez idáig meglehetősen ismeretlen volt. Új kártyájuk, a SoundSystem DMX azonban egy csapásra ismertté teheti őket. Ez a hangkártya csupa extrával büszkélkedhet:
- Egyszerre támogatja az A3D (Aureal), EAX (Creative Labs), DirectSound3D szabványokat.
- Optikai és koax digitális kimenettel rendelkezik, kiegészítő kártya nélkül.
– A 4 hangszórón a DVD hang megszólaltatása kevésbé terheli a processzort.

A kártya a Sensaura cég MultiDrive (4 hangszóró megfelelő megszólaltatása) és MacroFX (a hangok térbeli elhelyezése) technológiáit használja (licenceli).

Az ára kicsit borsos: kétszáz dollár.

ÚJ TOSHIBA DESIGN

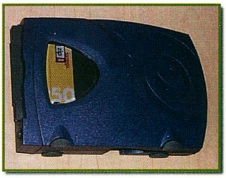
A Toshiba Dynatop 6000-es gépe nem is laptop, nem is desktop. A narancs és fekete színekben pompázó gép házába beépítették az LCD megjelenítőt, súlya mindössze 13 font. A gép 433-as Celeron processzorral, 8,1 GB-os winchesterrel és 15 inches megjelenítővel rendelkezik, ez utóbbi maximális felbontása 1024x768. A minimális helyfoglalású gép elején mindössze egy beépítőhely található, amelybe DVD meghajtó, CD-ROM olvasó vagy floppy drive szerelhető. Az ára (tessék kapaszkodni!) 3000 dollár.

VOODOO4 PLETYKÁK

Napalm. Ez lesz az új Voodoo neve. A régi nem cseng jól? Ki tudja... Az ígért sebesség megnyerő: 800 Mpixel/sec. A chip órajele 200 MHz lesz. Egyszerre két pixelt fog renderelni, ez nem újdonság. Támogatni fogja a 32 bites textúrákat és az AGP 4x-t. 64 MB memóriát fog tartalmazni. A textúrák maximális mérete 1024x lesz.

Nos, ennyit tudtam az e havi hírcsokorba beépíteni. Kimaradt pl. USB CD-író a Philipstől, Iomega 250 MB-os meghajtó, érdekes kinézetű hangszórók, Athlon processzor... Na, megyek pihenni, és megeszem a salátámat.

Lóti



Saitek '99

Az idei év egyik örömteli eseménye a Saitek betörése volt kis hazánkba. Nos, ez most még nagyobb örömökre adhat okot, ugyanis megkaptuk a cég idei katalógusát, amely telis-tele van mindenféle csodálatos új ketyerékkel. Az egyetlen kérdés az egyes termékek megjelenési ideje, ugyanis akadhat olyan, amelyik az idén nem készül még el.

A 99-es év varázsszava a Saitek szerint három betűs, és úgy szól, hogy USB. A legtöbb új termékük rendelkezik ilyen változattal, noha ezeknek a szoftver támogatása kicsit késni szokott (a Cyborg 3D-é pl. még készül). Valóban remek dolog, az a fajta, amit elég egyszer megszokni és az ember többé nem tolerálja a hiányát. A Saitek ráadásul még külön USB hubot is kiadott, amelyre négy ilyen eszköz csatolható.

A joystickek közül már volt szerencsém az X36-hoz és a Cyborg 3D-hez, és nagyon jó benyomást tettek rám. Az egyetlen gondot az áruk jelentheti, de szerencsére a Saitek gondolt azokra is, akiknek kevesebb a zsebpénzük, vagy nem igényelnek ilyen nagy tudású botkormányokat. Az ST110 jelű kar - úgy tűnik neki már nem jutott a jópofa fantázianevekből - a skála alján (ez persze relatív...) helyezkedik el. A szigorúan vett belépőszintet túl is teljesíti, ugyanis rögtön négy tűzgomb és egy gázkar található rajta. Az eszköz elsősorban tartósnak készült, design tekintetében semmi extra - fekete-szürke színek, ergonomikusan lekerekített kar. Ennek megfelelően valószínűleg a moderáltabb árkategóriát képviseli.

Ez után következik a Cyborg 2000, amely a 3D-s társának enyhén lebutított változata, és volt már szó róla.

Az SP550 igazi csemege, „kettő az egyben" megoldás. Adott a standard P120-as gamepad, amelyhez ha kedve tartja, a felhasználó hozzácsatolhat egy jókora joysticket, és a kettőt együtt használhatja. Magán a karon ugyan csak két gomb és egy gázkar kapott helyet, de a pad funkciói is aktívak maradnak, így meglehetősen komoly vezérlőt kapunk eredményül.

Említettem az előbb a P120-as gamepadet, nos ez a Saitek alapkontrollerje. A szokásos standard funkciókat tudja: nyolcirányú irányítógomb, két tűzgomb a mutatóujjak alatt, valamint négy sima gomb. A közepére pedig mini-joysticket lehet beilleszteni, ami a N64 óta szintén alapkövetelmény.

A P750, amely komolyabb, digitális (USB-s) pad már kinézetre is igen brutális. Négy trigger gomb a mutatóujjakhoz, négy sima gomb, nyolcirányú vezérlő, analóg mini-joy, gázkar (pontosabban tekerő) a választék. A joyt ráadásul úgy is lehet rögzíteni, hogy csak az X vagy az Y tengely mentén mozogjon, ha ezeket külön szeretné valaki szabályozni, mondjuk valamelyik autóversenyes játékban. Persze programozni is lehet a ketyerét, ha valakinek nem felel meg az automatikus konfigurálási funkció.

A fenti gamepadet egyedül a Cyborg 3D Pad múlja felül, de rögtön minden létező vagy elképzelhető módon. Még komolyabb, a joy testvéréhez hasonló futurisztikus design, némi kézre állíthatóság és tényleg hihetetlen mennyiségű funkció jellemzi. Van rajta (nagy levegő...) hat darab tűzgomb, négy trigger és két további squeeze gomb, amelyek a gyűrűs- és kisujjak alatt helyezkednek el. A jobb kéz hüvelykujja alá kerül a nyolcirányú vezérlőgomb, amely egyben tekerhető is, így például kormányként funkcionálhat. A bal hüvelykujj alá pedig a mini-joy kerül, amely kiegészül még a mutatóujj alatti gázkarral. Természetesen minden funkció programozható, és ami a legjobb, az eddig hallott beszámolók szerint ezek remekül használhatók is.

A P2000 tulajdonképpen a 750-es modell egyetlen apró extrával, amely a Tilt fantázianevet viseli. Na, ez egy nagyon megrázó dolog: ha ezt a gamepadet használat közben mozgatjuk, annak bizony hatása lesz a játékra - ugyanis a kontroller a dőlésszöget is érzékeli, tehát amolyan térbeli joystickként működik! Balra döntöm, a hero balra megy, jobbra döntöm, a Ferrari kanyarodik... Kipróbálni még nem volt alkalmam, de ez a technológia tényleg nagyon természetesnek hangzik - tutira kerítünk egyet tesztelésre, amint megjelenik.

Hoppá, kezdek kifutni a helyből. Emiatt már csak említeni tudom az R4-es force feedback kormányt, amelyet már le is teszteltünk az előző Guruban. Az R100-as hagyományos kormány, amolyan Forma 1-es design és kis asztali helyigény jellemzi.

A kifejezetten FPS játékokhoz tervezett GM2 igen megrázó újdonság. Volt már néhány ilyen próbálkozás, amelyek rendre kudarcot vallottak, a Saitek viszont valószínűleg a jó utat választotta. Nos, ez a másik eszköz, amelyet én is nagyon ki akarok próbálni - szemmel láthatóan a tervezéskor kifejezetten arra koncentráltak, hogy mit lehetne javítani a meglévő rendszeren, és hogyan lehetne a billentyűzetet valami jobbal felváltani. Így a készlet tartalmaz egy háromgombos egeret (külön is kapható), amelyen a szokásos görgő mellett egy hat switch is helyett kapott a hüvelykujj alatt. Az Action Pad pedig a „minden ujj alá egy gombot" elvet követi, öt gomb, shift gomb, görgő és hat switch is van rajta. Utóbbi szolgál valószínűleg a kurzorgombok kiváltására, meg kell mondjam, remek ötletnek tűnik. A rengeteg programozható funkción pedig érződik, hogy az új, összetettebb programok, mint például a Brotherhood of Arms (Gy.k. Teamfortress 2) ihlették a fejlesztőket. Ráadásul a GM2 valószínűleg remekül beválik majd olyan játékokban is, mint a MechWarrior, vagy akár a Starcraft.

(Ne feledjétek, hogy a cikkben szereplő termékek java még csak prospektusban létezik. A piaci megjelenésekről folyamatosan tályékoztani fogunk titeket.)

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

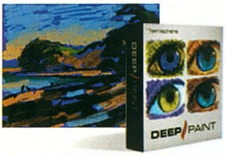
Herta
1075 Budapest,
Dohány u. 37.
Tel.: 322-2232 Fax: 343-4208
E-mail: hertakft@herta.hu

INFO

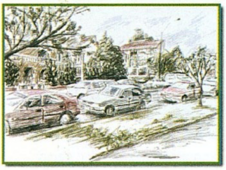
Software hírek

DEEP PAINT V1.0B

A Right Hemisphere LTD forgalmazásában megjelent tradicionális, hagyományos



rajzprogram többek közt azzal az érdekességgel rendelkezik, hogy képes beépülni a Photoshop Plugin menüi közé, s így közvetlenül elérhetővé válik az Adobe népszerű programjából. De természetesen használhatjuk, mint önálló



rajzprogramot is, vagyis a Photoshop megléte nem kötelező. A Deep Paint valósidejű (true real-time) 2-3D-s rajz és rendering

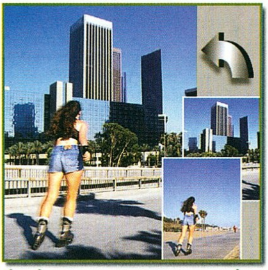
program. Kezelőfelülete egyszerű, és különlegessége - már ami kiemeli a többi rajzprogram közül - a bal oldalon található ún. Command Panel. E négy részből álló panel elemei a Preset, Brush és Paint, Layers valamint a Lighting menük. Ezek közül is az első, a Preset panel - amelyben a Standard, Variations, Texture paint, Image processing és Cloners Preset, valamint a Brush és Preset editor almenüket találhatjuk - lehetőségei kecsegtetnek a leglátványosabb effektekkel. E tucatnyi Preset használatával (melyek szabadon szerkeszthetők) nemcsak hogy gyors, de látványos eredményeket érhetünk el. A rajzprogramot a Wacom táblák is támogatják.

http://www.righthemisphere.com

IBM PERFECTPHOTO VERSION 1.0

Íme egy újabb program, mely megjelenését a napjainkban divatos, digitális kameráknak és

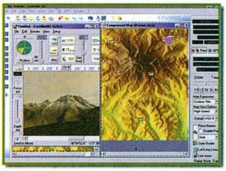
fényképezőgépeknek köszönheti. A egyszerű, bár lehetőségeiben igencsak összetett képfeldolgozó és manipuláló alkalmazáscsomag szinte minden korszerű lehetőséget felvonultat. A képfeldolgozó része a



grafikai alapkorrekciók végrehajtása mellett ún. Retouch Navigatort is tartalmaz, melynek segítségével többtucat fantasztikus effektet is igen egyszerűen előállíthatunk. A már elkészített képeinkből összeállíthatjuk saját fényképalbumunkat, melyhez hangot vagy hangokat is hozzárendelhetünk, ezt pedig bármikor a mellékelt albumnézővel meg is tekinthetjük. A csomag további érdekessége, hogy az albumokat Html formátumba kimenthetjük, illetve ezekből képernyőkímélőt (Screen Savert) is készthetünk.

KHASMIR 3D V5.52

Az utóbbi hónapokban sorra jelentek meg az érdekesebbnél érdekesebb 3D-s ún. landspace, magyarul tájképgeneráló



programok. A Bryce 4 után a Khasmir 3D újabb, tökéletesített változata került a boltok polcaira. Az eredetileg Japán fejlesztésű program, mely az új CG technológián alapszik a legmodernebb (elektronikai) megoldásokat is tartalmazza. Így a térképszerkesztés során a műholdas navigációt, a GPS-t is segítségül hívhatjuk, de emellett természetesen képes

▣ A MÚOSZ (Magyar Újságírók Országos Szövetsége) Online Szakosztályának állásfoglalása szerint az Internet szolgáltatókat nem lehet felelősségre vonni azért a tartalomért, amelyet nem ők állítanak elő. Az esetlegesen előforduló törvénybeütköző oldalak eltávolítására pedig csak bíróság kötelezhetné a szolgáltatót. A közlemény kitér még a szólás- és sajtószabadságra, ezen belül az Interneten közzétett oldalak tartalmi felelőségére is.

▣ Kedvenc Szám Net - havi bruttó 8000 Ft-os átalánydíjért cserébe a Matáv 80%-os kedvezményt ad. A Kedvenc Szám Net díja nem függ a hívás idejétől és hosszától, illetve e mellett az éjszakai kedvezmény továbbra is igénybe vehető, ez jelenleg 150 Ft-ban maximált díjú folyamatos éjszakai beszélgetést, illetve adatforgalmat jelent.

▣ A nemrég forgalomba hozott Windows98 Second Editionben a Microsoft emberei programhibára leltek. A hiba (lefagyás formájában) általában akkor jelentkezik, amikor a gép pihenő, ún. suspended üzemmódba kapcsol.

▣ A Microsoft mégis csatlakozott az XML szabvány kidolgozását koordináló ún. Oasis egyesüléshez. Ezzel egyedülálló módon az összes böngészőfejlesztő cég egyazon fejlesztésen munkálkodik.

▣ Bill Gates a magánvagyonát egy év alatt jóformán megkétszerezte. A tavaly 51 milliárd dollár értékű vagyonát jelenleg csaknem 100 milliárd dollár nagyságúra növelte. Mint ismeretes, a világ leggazdagabb öt embere közt még két Microsoft vezető található. Paul Allen, az MS egyik alapítója (30 milliárd), valamint a cég elnöke, Steven Balmer (19,5 milliárd).

▣ Megjelentek az első 450 MHz-es, G3 processzort tartalmazó Power Mac gépek, melyeknek ára 2000 dollárnál kezdődik, és kiépítéstől függően ennél még drágábbak.

▶ HIRCSOKOR

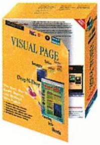
a hagyományosnak tekintett DEM és a Digital Height Model (Rimini) adatok befogadására is. A program további jellemzője a Z-Buffer rendering, a full-Raytracing valamint az animációk előállításának lehetősége A sebessége, kezelhetősége, opciói, illetve az ára a közepes kategóriába sorolják programot. A Ray Dream 3D v5.0.1 és az Erragen Professional a közeli napokban megjelenő további landscape programok.

http://www.kt.rim.or.jp/~sugi/index-e.html

NORTON SYSTEMWORKS BONUS PACK PRO 2.0

A Symantec Corporation közkedvelt csomagjának, a Systemworksnek v2.0 professional

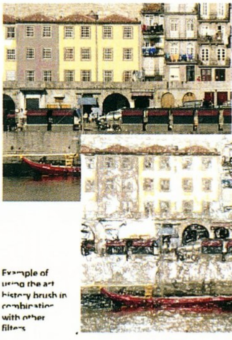
változata kiemelkedő programkínálattal dicsekedhet. A jószerivel minden nélkülözhetetlen Symantec programot magába foglaló programcsomag igen kedvező árának köszönhetően immár nemcsak a nagy-, hanem a kis- és középvállalatok számára is elérhető. A Bonus Pack alkalmazásai: Symantec Visual Page v2.0, Visual Page Art Collection, WebPainter SE, WinFax Basic Edition v9.0, Norton Secret Stuff, Norton 2000, Norton Ghost, Quarterdeck Zip-It v4.0.



http://www.symantec.com

PHOTOSHOP V5.5

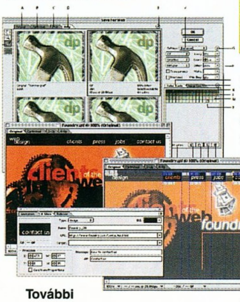
Már csak pár hét, és megjelenik az Adobe zászlóshajójának, a Photoshopnak immár 5.5-ös változata. Az Adobe elképzelése szerint ezentúl a Photoshop és az ImageReady™ 2.0 igen szoros kapcsolatban fog állni egymással, ami azt jelenti, hogy a két program közt kép- és adatcsere, illetve szabad átkapcsolási, átváltási lehetőség is lehetséges.



Example of using the art history brush in combination with other filters

A Photoshop v5.5-ben található számtalan újdonság ellenére a legjelentősebb változást a WEB-es grafikák illetve animációk(!!!) támogatása jelenti.

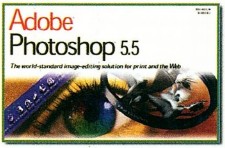
Overview of the Save for Web Window in Photoshop 5.5



További újdonságok:

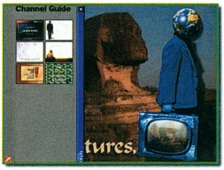
Portable Document Format (PDF) 1.3 és Adobe Acrobat® 4.0 adatok kezelése.
A „jump-to" gomb, mellyel a PS v5.5 és az ImageReady 2.0 között kapcsolatot hozhatunk létre.
Optimalizált WEB grafikák kezelése.
Az ún. Multiple LiveView panel, melyben 1-4 előzetes kép tekinthető meg.
JavaScript szerkesztés: az ún. rollover effektek.
Kibővített animáció kontrol (animated GIF file)
Újabb Layer effektek (WEB)
Új Masking Tools, magic eraser tool és Art History Brush

http://www.adobe.com



SCALA IPLAY STUDIO

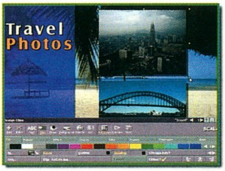
A megújult Scala egy sor érdekes lehetőséggel hívja fel magára újra a figyelmet. A Scala Inc, igazodva a kor szelleméhez, elsősorban a Scala és az Internet együttműködésére, kapcsolatára fektette a hangsúlyt. A nemrég megjelent Iplay csomag ennek megfelelően alkalmas az FTP vagy a WWW site-ok (html) kezelésére (publikálásra), valamint az ún. on-line Chanelek (csatornák) kiépítésére, illetve a Scala Inc. saját csatornáinak megtekintésére. Az

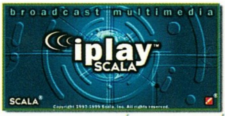


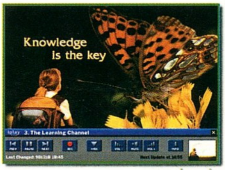
Iplay és az Iplay Studio ezenkívül a megújult, leegyszerűsített, azaz kézhez álló felületével hívja fel magára a figyelmet. Ez a leegyszerűsítés természetesen nem a minőség rovására ment, így a közel ezerféle real-time effekt kollekció, a rajzoló (Drawing tools) és a kibővült importmodulok - grafika (BMP, GIF, IFF, JPEG, PCX, PNG, Targa, TIFF, WMF), animáció (FLC, FLI, AnimGIF), hang (MP3, MIDI, WAV, CD) és videók (MPEG, AVI, QuickTime) - megmaradtak.

http://www.scala.com

angler@freemail.c3.hu







▣ Több száz site-ot zártak be Németországban a rajtuk található MP3 zenék miatt. A bezárások nem egyetlen akció részét képezik, hanem folyamatosan keresik ezeket a kalóz oldalakat.

▣ Mintegy 4 évi börtönbüntetést kapott az az amerikai fiatalember, aki közel 120 millió márka értékben importált és forgalmazott hamis Microsoft programokat.

▣ A BSA és az IIA felmérései szerint 1998-ban a kalózszoftverek átlagos aránya világviszonylatban mintegy 38%. A toplista élén Vietnám áll a maga 97%-os illegálisan telepített programmennyiségével.

▣ A Worm.ExploreZip névre keresztelt e-mailhez fűzött vírus egyre terjed. Ez az új féregvírus akár adatpusztításra is képes, és elsősorban a Microsoft Outlook felhasználókat fenyegeti.
A fertőzött levél a „Got your email. I'll reply ASAP. Until then, here's the zipped documents." üzenettel és egy csatolt zip_files.exével érkezik.

▣ A Sony ez év szeptemberében mutatja be a Playstation 2-t. Az újgenerációs, 128-bites játékgép a zenei CD-k mellett videó CD-ket is képes lejátszani. A kiemelkedő grafikai és audio képességekkel rendelkező konzollal a majdani felhasználó akár Internetezhet is. Megjelenés Japánban: 1999.; az USA-ban: 2000.

▣ Megjelent az Adobe Acrobat Reader 4.0-ás változata Linuxra.

▣ A tervek szerint jövő év közepén szeretnék bemutatni a Linux magyar változatát.

▣ Talán mégiscsak lesznek új Amigák? Valami megmozdult, hisz a Gateway 2000 új elnöke sorra látogatta az európai „Amigás" országokat, és maga is elcsodálkozott azon, hogy ennek az „elfelejtett" gépnek mind a mai napig mekkora a népszerűsége. Az új Amigák körül egyelőre igen nagy a titkolózás. Amiga rulez!!!

angler
angler@freemail.c3.hu

3D STUDIO MAX 2

Ismét csak üdvözlet mindenkinek. Először is szeretnék minden olvasót felszólítani, hogy küldjenek leveleket, mert ez is kell a rovathoz. A kérdésekre képességeimtől függően igyekszem válaszolni, illetve a jövőben a nehezebbeket továbbítani fogom az adott témában kompetensebb személyeknek. Amire nagy szükség van, az némi kiindulás a guru táborban megtartandó Max előadáshoz. Nekem vannak ugyan ötleteim, de sokkal jobb lenne, ha az olvasók igényeihez tudnám igazítani a témákat.

A beküldött olvasói képeket köszönöm, jöhetnek még! Néhány már bekerült az újságba, de tudnotok kell, hogy a végső zsűri a lap két designere, és őket nehéz feladat lenyűgözni. Tehát tessék keményen dolgozni, és akkor meg is lesz a jutalma.

MÉG EGY KICSIT A MATERIALOKRÓL

Jó sokat szövegeltem a material editorról az előző számban, itt az ideje hogy tippeket, irányelveket is adjak.

A „műanyagos" kinézet a leggyakoribb gond a Maxszel készült képek esetében. Ennek több oka is lehet, a textúrák nélkül elkészített, magas shininess értékű material a legegyszerűbb, és a világítás, például egy-két teljesen fehér fényforrás kizárólagos használata gyakran tovább rontja a hatást. Sajnos nagyon gyakoriak az ilyen munkák, amelyek egyébként akár nagyon jók is lehetnének. Sokan hanyagolják el a materialokat, pedig az igazán jó képek készítésének titka általában sokkal inkább ezekben, a textúrákban és a megvilágításban rejlik (bár nyilván az élethű modellek sem mellőzhetők). Ha valaki egyedül dolgozik, akkor különösen jónak kell lennie a fentiekben.

A legfontosabb tudnivaló az, hogy a valóságban minden tárgy azért látható, mert visszaveri a rá eső - az indirekt módon, más tárgyakról érkező - fényt is. Ez szinte mindig okoz némi tükröződést a tárgy felületén, bár az esetek többségében ez a tükörkép korántsem tökéletes vagy éles. A specular highlight, vagyis felületi becsillanás, amely a tárgyunkon létrejön, tulajdonképpen a fényforrásunk tükörképe. Több fényforrás több highlightot eredményez, így elmondhatjuk, hogy ez tulajdonképpen a legegyszerűbb módja a tükröződések megvalósításának.

A tárgy fényvisszaverési tulajdonságait főleg a felületének jellemzői határozzák meg. A szín csak egy ezek közül, és bár általában ez a legnyilvánvalóbb, de az élethűség szempontjából akkor is csak másodlagos. Homogén, egyszínű tárgyak szinte sohasem fordulnak elő, ezért csak kivételes esetben hagyhatjuk el valamiféle diffuse map alkalmazását. Ez lehet szkennelt vagy kézzel rajzolt bitmap textúra is, de ehhez külső programra lesz szükségünk - mindenesetre tervbe vettem, hogy előbb-utóbb kaptok leckéket a textúra-rajzolásból is.

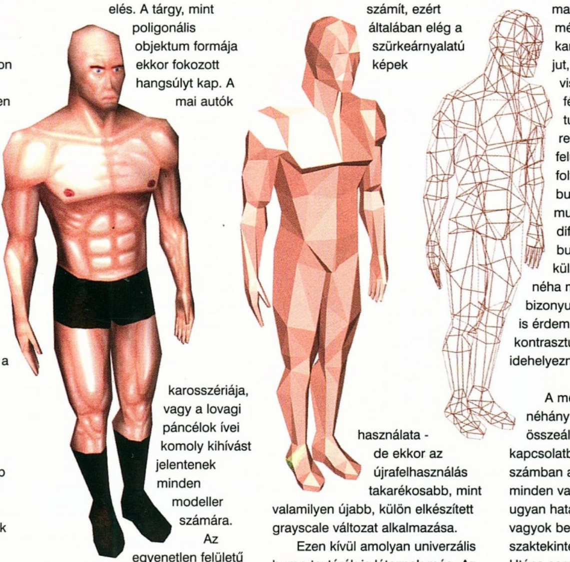
A másik, könnyebben alkalmazható, de több munkával járó módszer valamilyen matematikai textúra alkalmazása. Az élőlények esetében a festékanyagot hordozó pigmentanyagok egyenetlen eloszlása, az ásványok esetében a különböző kőzetek keveredése, és szinte minden esetben az idő múlásának, a korróziónak, a sérüléseknek a hatása okozza az egyenetlen színű kinézet kialakulását. Az ember készítette tárgyak pedig már gyakran eleve festéssel készülnek, ami aztán persze szintén áldozatául eshet az idő vasfogának.

Ezek az egyenetlenségek alapvetően rendhagyó mintázatot követnek, de a fraktálnak nevezett matematikai módszerek, algoritmusok kifejezetten ezt a szabálytalanságot hivatottak követni. A Max jó néhány beépített matematikai textúrája is többnyire ilyen elven működik, így remekül lehet velük szimulálni az ilyen hatásokat. A gondot az jelentheti, hogy általában egyetlen textúra nem elég, és a tetejébe még a nem szakértők számára is igen könnyen felismerhető. A textúrák kompozitálása, ami a matematikai mapekben nagyon egyszerű módszerrel érhető el kifejezetten jó eljárásnak bizonyulhat. A map általában kettő vagy több színt használ, és mindegyik mellett map feliratú gomb található. Ha ide egy másik textúrát helyezünk, akkor az adott szín helyén az így megadott mintázat jelenik meg. Ezt elméletileg

a végtelenségig folytathatjuk, és akármilyen textúrát, akár bitmapet is kijelölhetünk ide.

A legkomolyabb kihívást a matematikai textúrák esetében a színek helyes megválasztása jelenti. Ezt bizony csak nagyon sok próbálgatással lehet megfelelően beállítani, de szerencsére néhány trükk is akad. Az egyik ilyen az, hogy szerezzetek minél több, változatosabb témakörbeli szkennelt képet, amelyből például Photoshopban az Eye dropper toollal lekérdezhetitek adott pixel RGB értékeit, és ez gyakran nagyon jó támpontot adhat a színek kikeveréséhez. Azt kell csak észben tartani, hogy az esetek többségében a világítás az adott képen nem fehér színű, így a kapott színt ennek megfelelően kicsit módosítani kell. A másik trükk az, ha elvégzel valamilyen képző/iparművészeti iskolát, esetleg jobban figyelsz a rajztanárodra. Én azóta is bánom, hogy nem voltam kellőképpen éber... A régi nagy művészek tanulmányozása egyébként is nagyon hasznos lehet, a képek hangulatát ugyanis a színek adják meg - igaz, ezeket sokkal jobban lehet variálni a világítással.

Nem elhanyagolható a felület formája, ilyen jellegű egyenetlensége sem. A bump map is ugyanilyen jelentőséggel bír. Megfelelően közelről nézve, vagy tapogatva kiderül, hogy a tárgyaink egyáltalán nem simák, még ami annak látszik, az sem. A szinte teljesen sima, csak atomi méretű egyenetlenségeket tartalmazó tárgyak viselkednek tükörként, ezek majdnem minden fényt tökéletesen vernek vissza. A legkevesebb gond a síktükörrel van, a flat mirror típusú reflection map használata majdnem tökéletesen megoldja ezt a feladatot. Hengeres vagy szögletes tárgyaknál lehet próbálkozni az UVW mappinget használó reflection mappel, ekkor a takarékos megoldás az, ha egy bitmapet tükröztetünk vissza a tárggyal, mert azt nem kell kiszámolni. Ez egyébként - megfelelően megválasztott bitmappel - nagyon sok más anyagon is nagyot dobhat, például egy almán, vagy valamilyen műanyag apróságon. Összetettebb formák esetében marad a raytrace-elés. A tárgy, mint poligonális objektum formája ekkor fokozott hangsúlyt kap. A mai autók karosszériája, vagy a lovagi páncélok ívei komoly kihívást jelentenek minden modeller számára. Az egyenetlen felületű tárgyak esetében megint csak a matematikai textúrák jelentik az egyik legjobb lehetőséget. Kis tanulmányozás után szinte minden mintázatot tudjuk valamelyik mapünkkel szimulálni, a jó öreg noise, cellular és stucco nagyon jól fog jönni. Tessék szépen megnézni a billentyűzet, a ceruza, vagy az asztal felületét.



Gyakori lehet még a diffuse map használata a bump slotban. Nagyon sok esetben találjuk majd úgy, hogy a textúra világosabb foltjai valójában kiemelkednek a tárgy felületének képzeletbeli síkjából, több fény éri őket, míg a repedésekben a különféle koszok megülnek. Mivel a bump esetében csak az egyes pixelek fényereje számít, ezért általában elég a szürkeárnyalatú képek használata - de ekkor az újrafelhasználás takarékosabb, mint valamilyen újabb, külön elkészített grayscale változat alkalmazása.

Ezen kívül amolyan univerzális bump textúrák is léteznek még. Az emberi/állati bőrt, karcolásokat, textilek szövetét, pöttyöket vagy éppen négyzetrácsot megvalósító fekete-fehér textúrák gyűjtését mindenkinek csak javasolni tudom. Ezeket általában nem lehet eredményesen kiváltani a jó öreg procedurális textúráinkkal. Az egysíkú kinézet elkerülése érdekében azért ajánlott kicsit kompozitálni a két típust akkor, ha két felületet más tulajdonság nem különböztetné meg, és az egyezés nagyon szembetűnő lenne.

Miért is ilyen fontos a bumpolás? Nos, a fény máshogy verődik vissza az egyenetlen felületekről, jobban szóródik, és ez még akkor is látható különbséget eredményez, ha nem látjuk magukat az egyenetlenségeket. Így elkerülhetjük a sima, műanyagos kinézetet, élethűbb képeket hozhatunk létre. A másik alkalmazás, a geometriai részletek kiváltása legalább ilyen fontos, de ennek során már vigyáznunk kell a megfelelő egyensúly megtalálásával - bizonyos dolgok, főleg ha közelről látszanak, nagyon gyengén festenek, ha lusták voltunk modellezni, esetleg spóroltunk a poligonokkal.

A Shininess strength map nagyon fontos még a különféle anyagok kialakításakor. Koszolódások, sérülések, anyagi különbségek miatt az anyagunk fényvisszaverési képessége a legritkább esetben szokott csak homogén lenni. Jó ötlet a bump mapet átmásolni ide, mivel a mélyedésekbe, karcolásokba kevesebb fény jut, így kevesebb is verődik vissza. Különböző fényvisszaverési tulajdonságokkal rendelkeznek még a felületet esetleg borító foltok, koszok, amelyek a bump mapen nem mutatkoznak meg, így a diffuse map használata a bump helyett, vagy akár külön textúra készítése is néha megfelelőbbnek bizonyulhat. Ha más nincs, akkor is érdemes valamilyen kis kontrasztú noise textúrát idehelyezni.

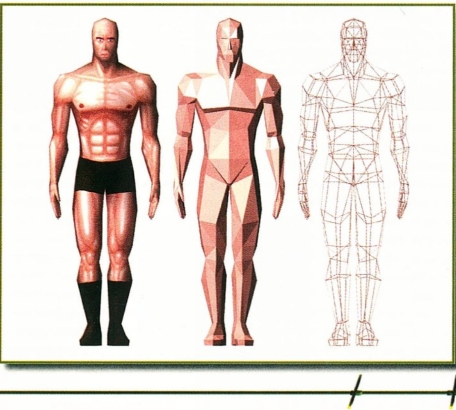
A mellékletre igyekszem néhány szemléletes példát összeállítani a fenti témákkal kapcsolatban. A következő számban a világításról fogok írni minden valószínűség szerint. Ez ugyan hatalmas témakör, de nem vagyok benne annyira nagy szaktekintély, mint azt szeretném. Utána sorrendben a kamerakezelés, a video post effektek, majd az animáció alapjai következnek. Sebő kolléga a Character Studio ismertetővel igyekszik, bár szerintem nem ártana nógatni kicsit – lehet, hogy leközlöm majd az e-mail címét, oszt floodoljátok, ha a téma érdekel benneteket...

Szeretnék még írni a tipikus animációs stúdió felépítéséről, működéséről, egy-egy projekt részállomásairól is.

A Max Release 3 megjelenése minden bizonnyal fel fogja rúgni a fenti tematikát. Erről szinte biztosan sokat fogok értekezni, egy-két szám kétségkívül rámegy. És ott a másik nagy témakör, amelybe szeretnék belemászni - a real-time 3D grafika, a hozzá való eszközök, módszerek, irányelvek. Gondolom, sokan érzitek már, hogy ez a téma kezd nagyon komoly jelentőséget szerezni. Szóval még meglátjuk, mit hoz a jövő a lassan egyéves Max rovat számára.

Ja, és még egyszer, levélre fel!

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu



ICQ '99

Lassan két év telt el azóta, hogy feltelepítettem az ICQ-t a gépemre. Akkor még nem is sejtettem, új közösség részévé válok, bekapcsolódva az internet hullámain szörfözők táborába. Tudom, hogy közületek is sokan neteznek. Lehet, hogy olykor kicsit magányosnak érzitek magatokat? Pedig több millióan lógnak veletek együtt a háló finom szálain! Az ICQ (játékosan I seek you, azaz Kereslek téged) azonban lehetővé teszi, hogy rátalálj a többiekre, megismerd őket, s új

barátokra lelj. Talán a közeg miatt, ami valójában kicsit személytelen - nincsenek pozíciók, arcok, nem kell senkinek és semminek megfelelni - sokkal nyitottabbak az emberek, könnyebben beszélgetnek, odafigyelnek és segítenek is egymáson, ha kell! Persze akadnak itt is "csalók" és rosszindulatú alakok, de nem jellemző (vagy csak szerencsém volt :)))). S bármilyen típusú felhasználó is vagy (dolgozol, játszol, beszélgetsz vagy információt keresel), az ICQ segítségedre lehet.

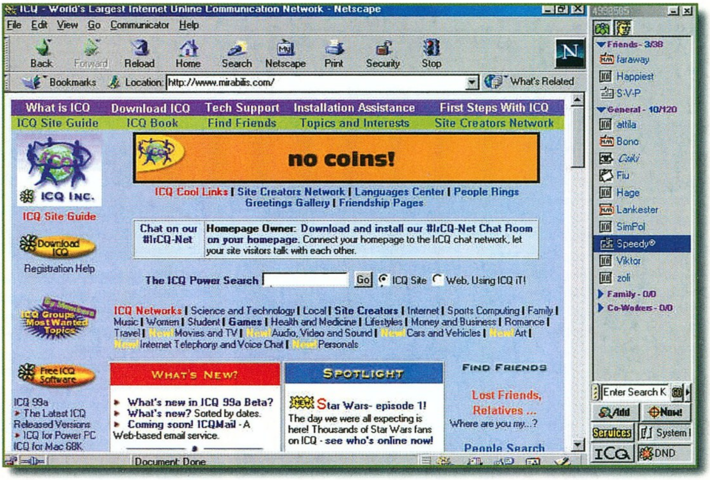
MIÉRTEK ÉS HOGYANOK

Az eltelt néhány hónap alatt a program sokat változott, fejlődött. Sokoldalúságának és hasznosságának felismerésével e másfél év alatt több millióan csatlakoztak a Mirabilis „gyűrűjéhez", nem véletlenül. Az ICQ elsődleges előnye az, hogy amint fellépsz a netre, láthatod, ismerőseid, barátaid vagy éppen munkatársaid közül kik vannak online, és természetesen ők is láthatnak téged. Az első pillanattól kezdve, bármikor, könnyedén kapcsolatba léphetsz velük, üzenhetsz nekik, küldhettek egymásnak fájlokat, érdekes web címeket és így tovább. Ezzel a módszerrel lehet online konferenciákat szervezni, interjúkat készíteni, hajnalig beszélgetni és internetes játékok közben, másik síkon, bizalmas információkat cserélni, stb.

E cikk célja nem lehet az ICQ minden rejtelmének felfedése, mégis szeretném bemutatni, mire használható és hogyan. Főleg a kezdőknek érdemes idefigyelni, és nekik is mindenképpen azt ajánlom, kapcsolják át a programot „advanced user" módba, hogy minden funkció elérhető legyen!

A telepítéskor kérheted, hogy a „NetDetect Agent" bekerüljön a system tray-be. Ez amint felfedezi, hogy a világhálóra léptél, máris aktiválódik. Az ICQ felhasználók számára több módon is megjelenhetsz, a státuszod lehet: online, free for chat (világszintű felhívás beszélgetésre), away (ideiglenes távollét), not available (nem elérhető), do not disturb (ne zavarjanak), occupied (elfoglalt), invisible (láthatatlan), végül offline. Ha például nem akarod, hogy zaklassanak, vagy ideiglenesen nem nézel az ICQ-ra, megadhatod, milyen üzenet jelenjen meg a próbálkozóknak (például "dolgozom", vagy hol találnak meg "playing EverQuest".) Ha a free for chat módot választod, hamarosan számos új barátod lesz, feltéve, hogy beszélsz a magyaron kívül más nyelven is. Azért jobb semmit sem bízni a véletlenre, és nekilátni a barátok, ismerősök keresésének. Ehhez külön search engine áll a rendelkezésedre, melyben kereshetsz ICQ szám, e-mail cím, név, de akár érdeklődési körök szerint is. Elég kellemetlen, ha csak a becenevet tudod, mert a kedveltebbekből többszázezer lehet. Az e-mail alapján már biztosabb a siker.

Ha akarod, te korlátozhatod azt, hogy téged ki tehet fel a listájára. Ez esetben az opciók között állítsd be, a Security fülnél, az authorization kiválasztásánál, hogy „my authorization required" (az engedélyem szükséges).



A saját adataid megadásánál ügyelj arra, hogy az ott kitöltött információkat a felhasználók közül bárki megnézheti. A többiek adatait te is megtekintheted, de ne vedd készpénznek az ott leírtakat, mert sajnos nem feltétlenül fedik a valóságot.

Amint felkerült valaki a listádra, máris lehetőséged nyílik üzenetek (message), honlap címek (URL) és fájlok küldésére és fogadására, valamint chat kezdeményezésére. Az üzenetek mérete korlátozott, ha a szöveg túlságosan hosszúra sikeredne, a program automatikusan felajánlja, hogy e-mailban továbbítja azt.

A fájlok maximális mérete ezzel szemben nincs megszabva, ha a másik fogadja, bármekkora adathalmazt útjára indíthatsz. Üzeneteket offline felhasználóknak is küldhetsz, fájlokat természetesen nem, azonban lehetőséged van arra, hogy ezek a transzferek automatikusan elinduljanak, amint az adott ember online státuszban lesz. Általában nem érdemes egyidejűleg több töltést indítani, mert nagyon lelassulhat. Viszont mindemellett vidáman lehet beszélgetni, vagy éppen szörfözni.

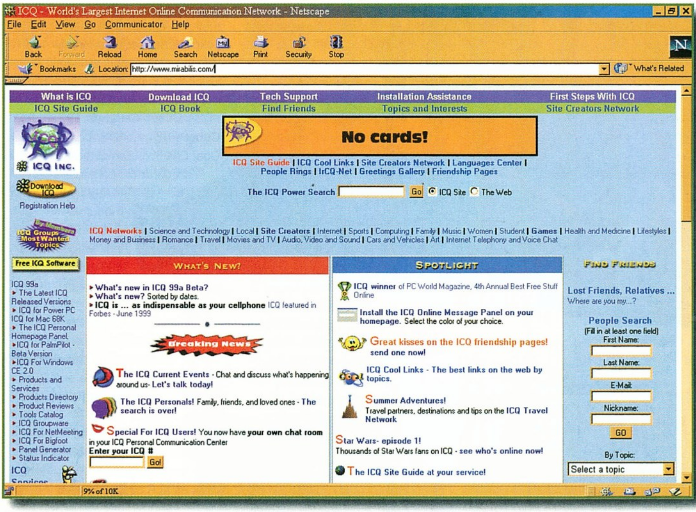
Az ICQ hasonlóan egyszerűen használható levelezésre is. Csak ki kell jelölnöd a send email opciót, és máris írhatod a nagyobb lélegzetű üzeneteket. A program automatikusan továbbítja azt, az icq infoban megadott címre. A 99a verzióval már üdvözlő kártyák, különleges képeslapok küldésére is lehetőséged van. Sajnos, a béta

verziónak megfelelően akad itt számos hiba is. A 99a legjellemzőbb hibája, hogy az offline üzenetek egyáltalán nem vagy pontatlanul érkeznek meg.

Aki esetleg kedvet érez hozzá, saját ICQ honlapot is készíthet. Jómagam ezt nem próbáltam, de elvileg a program lehetőséget nyújt erre is.

Azoknak, akik sokat tartózkodnak az interneten, rendkívül értékes lehet a Services menüben lévő lehetőségek kihasználása. Az emlékeztetővel (reminder) például kérheted, hogy az általad megadott időpontban és szöveggel a program figyelmeztessen tennivalóidra. Ez éppúgy lehet születésnap, mint egy fontos tárgyalásra való felkészülés jelzése. Megjegyzésként ide kívánkozik, hogy amennyiben a felhasználó adataiban megadja a születésének időpontját, akkor a nagy napon a neve mellett a többiek apró, piros lufit fognak látni, és egyetlen mozdulattal üdvözlő kártyát is küldhetnek neki. A feledékeny emberek számára azonban hasznosabb, ha pár nappal előre kérnek figyelmeztetést, akár többszöri ismétléssel is. A következő pont a jegyzet (note) készítése. Ezzel apró ablakba beírhatod, ami szükséges és ezt összekapcsolhatod az emlékeztetővel is. Így például egy előre elkészített üzenetet pontosan megadott időpontban továbbíthatsz. Ez persze csak egy lehetőség a sok közül. Szintén nem szorul részletes magyarázatra a tennivalók (2do) listájának elkészítése. Ez esetben apró ikon jelenik meg a system tray-ben, amire ráklikkelve áttekintheted, mi az, amit aznap el kell végezned. Ezek a funkciók sokat segíthetnek a szétszórt, vagy túlságosan sok feladattal küzdő embereknek. Az a kicsi idő, amit rá kell szánni a beállításokra, bőségesen megtérül, hiszen nem fogsz elfelejteni semmit!

Ha már a személyes beállításoknál tartunk, még elmondanék néhány apróságot. Az ICQ 99a már lehetővé teszi azt, hogy a listán lévő felhasználókat csoportokba rendezd (barátok, általános, család, munkatársak). Így több száz ember esetén is könnyen áttekinthető lesz a rendszer. Lehetőség van arra is, hogy csak azok jelenjenek meg, akik online státuszban vannak. Mindezek mellett minden egyes személynél kérhetsz például hangjelzést az adott felhasználó érkezésekor, automatikus fájl továbbítást, eldöntheted, hogy ő milyen alkalmakkor zavarhasson, esetlegesen beállíthatod, hogy láthatatlan (invisible), vagy éppen mindig látható (visible) legyél számára. Alapbeállításban az ICQ minden üzenetet archivál, ezeket a message history-ban újra elolvashatod, elmentheted, illetve törölheted. Itt könnyen visszakereshetők a küldött url-ek is. Ha valaki túl sokat kellemetlenkedik, nem megoldás törölni őt a listádról, mert üzenni attól még tud. Viszont ha ignore módba kapcsolod, nem fogsz megkapni semmit, ami tőle érkezik. Reméljük erre nem lesz szükség, minden esetre jó, ha tudsz erről a lehetőségről is.



Talán mondanom sem kell, hogy mindehhez különféle hangeffektek kapcsolódhatnak, amiket ízlésed szerint megváltoztathatsz vagy ki is kapcsolhatsz.

A végére hagytam a "telefonálási" lehetőséget. A phone mód aktiválásával lehetőséget adhatsz arra, hogy élő szóban

elérjenek a többiek. A szolgáltatás leginkább az iPhone-hoz hasonlít, azzal a különbséggel, hogy ez teljesen ingyenes. Gondolom, nem kell hangsúlyozni annak anyagi előnyeit, mennyivel jobban ráérsz, ha helyi díjjal internetezve beszélgethetsz a világ másik végén nyaraló, dolgozó családtagoddal vagy barátoddal. Ez esetben azt hiszem megbocsátható, hogy a hang nem hifi minőségű.

Dióhéjban ennyit szerettem volna elmondani nektek az Internet legnépszerűbb kapcsolattartó programjáról. Jómagam már el sem tudom képzelni éjszakai szörfözéseimet az ICQ, és a barátaim jelenléte nélkül. Online játékban ez a program életemet is megmentette már. Jól emlékszem még arra az éjszakára, amikor képtelen voltam visszaszerezni elhalálozásomkor elhullajtott cuccaimat a Diabloban, de ICQ-n riasztva néhány klán tagot, segítséget kaptam, s végül értékes fegyvereim és páncéljaim elvesztése nélkül szállhattam ki a mélység csatáiból…

Ajánlott honlapok:
www.mirabilis.com, www.icq.com, http://icq.covysoft.com/.

Lily
(ICQ: 4998585)

Akik ismernek, tudják, hogy pár évvel ezelőtt még az internetellenzők harcos táborába tartoztam. Úgy gondoltam, a millióni lehetőséget nyújtó cybervilág megöli a személyes kontaktust, hamarosan gyereket is email-en keresztül fognak rendelni az emberek. Most már belátom, mekkorát tévedtem.

Hosszas hezitálás után engedtem barátaim rábeszélésének: kölcsönkértem egy accountot, és feltelepítettem a gépemre az ICQ-t. Eleinte csak egy-két név állt a listámon, de alig telet el pár hét, máris sok új ismerősre tettem szert. Ma már elképzelni sem tudom, mi lenne velem nélkülük. Lehet, hogy földrészek választanak el tőlük, lehet, hogy soha nem találkoztunk, mégis ha segítségre van szükségem, bármikor fordulhatok hozzájuk. Olyan ez, mint valamiféle nagy klub, ahol minden éjjel összegyűlnek az emberek. Együtt élünk, együtt lélegzünk, mindig tudjuk, mi van a másikkal.

Ráadásul munkaeszköznek sem utolsó a program. Mostanában rászoktunk Lilyvel, hogy online írjuk a cikkeinket. Így ha bármilyen kérdés felmerül bennünk a játékokkal kapcsolatban, azonnal megkérdezhetjük a másikat, tud-e segíteni. Nem is csoda, hogy olyan jó cikkeket ír, hisz egy Madár a segédje. :)

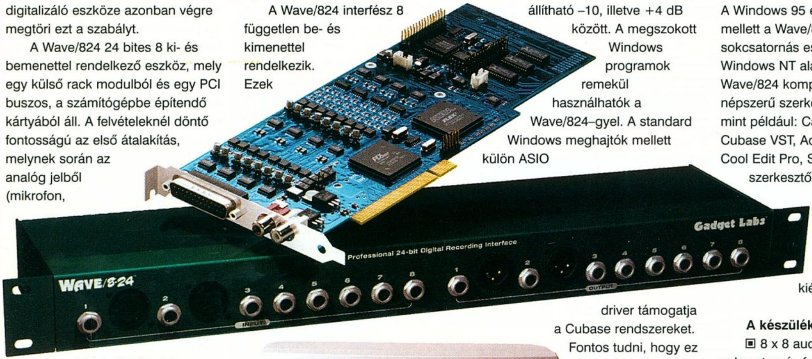
Bird
20667552

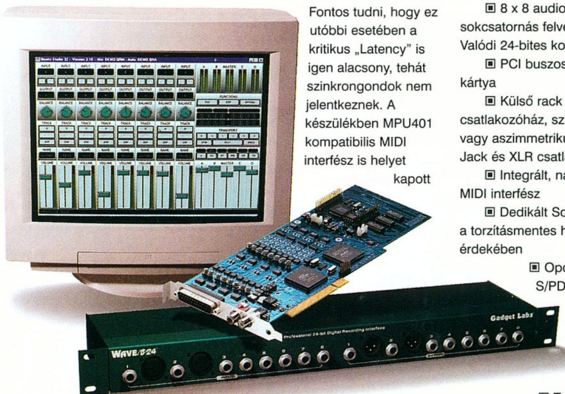
Gadget Labs Wave/ 8-24

A számítógépes hangfelvételeket a stúdiók manapság már 24-bites eszközökkel készítik. Ezek azonban eddig túl drágák voltak ahhoz, hogy a házi stúdiókban is használatosak legyenek. A GadgetLabs Wave/824 digitalizáló eszköze azonban végre megtöri ezt a szabályt.

A Wave/824 24 bites 8 ki- és bemenettel rendelkező eszköz, mely egy külső rack modulból és egy PCI buszos, a számítógépbe építendő kártyából áll. A felvételeknél döntő fontosságú az első átalakítás, melynek során az analóg jelből (mikrofon, gitár...) digitális jel keletkezik. Ezeket már további veszteség nélkül lehet szerkeszteni és átalakítani, ezért nagyon fontos, hogy ez az első konverzió jó minőségű legyen, azaz minél kisebb jelveszteséggel járjon. A Wave/824 használata valódi 24 bites konverziót jelent mindenféle elektronikus bűvésztrükk nélkül. A konverterek - köszönhetően a rendkívül alapos tervezésnek - extrém zajmentességet biztosítanak, a ki- és bemenetek jel/zaj viszonya jobb, mint 105 dB. A sokcsatornás felvétel és lejátszás a hagyományos sztereó felvételeken kívül lehetővé teszi egyéb, többcsatornás mixek készítését is, így remekül alkalmazható surround felvételek keverésére. Természetesen a Wave/824 alkalmas full duplex használatra is, azaz akár egyszerre rögzíthetünk mind a 8 csatornán, miközben a másik 8 éppen lejátszik valamit. A mintavételi frekvencia pedig széles határok közt állítható egészen 48 KHz-ig.

A Wave/824 interfész 8 független be- és kimenettel rendelkezik. Ezek monó jack aljzatokat jelentenek minden csatornán. Két csatorna külön szimmetrikus XLR típusú csatlakozóval is rendelkezik. A felvételi technikától függően a be- és kimenetek jelszintje csatornánként szoftveresen állítható –10, illetve +4 dB között. A megszokott Windows programok remekül használhatók a Wave/824–gyel. A standard Windows meghajtók mellett külön ASIO driver támogatja a Cubase rendszereket. Fontos tudni, hogy ez utóbbi esetében a kritikus „Latency" is igen alacsony, tehát szinkrongondok nem jelentkeznek. A készülékben MPU401 kompatibilis MIDI interfész is helyet kapott a szokásos csatlakozókkal (IN, OUT). Az elkészült anyagok opcionálisan illeszthető S/PDIF digitális csatlakozón keresztül küldhetők át más digitális eszközökre. Az S/PDIF interfész természetesen szintén 24 bites. A Windows 95 és 98 támogatás mellett a Wave/824 az első sokcsatornás eszköz, amely Windows NT alatt is működik. A Wave/824 kompatibilis minden népszerű szerkesztőprogrammal, mint például: Cakewalk Pro Audio, Cubase VST, Acid, Sound Forge, Cool Edit Pro, Samplitude és SAW szerkesztők. Lehetőség van további Wave/824 modulok illesztésére is, így akár 24 csatornás stúdiórendszer is kiépíthető.





A készülék főbb jellemzői:

- 8 x 8 audio be- és kimenet, sokcsatornás felvétel és lejátszás. Valódi 24-bites konverterek
- PCI buszos Plug-and-Play kártya
- Külső rack modul, csatlakozóház, szimmetrikus +4dB, vagy aszimmetrikus -10 dB, 1/4" Jack és XLR csatlakozókkal
- Integrált, nagysebességű MIDI interfész
- Dedikált SoundCache™ chip a torzításmentes hangfelvétel érdekében
- Opcionális 24-bites S/PDIF digitális interfész
- További Wave/8·24 modulok illesztése 16 vagy 24 csatornáig
- Windows® 95/98, Windows NT* támogatás, Cubase ASIO driverekSzoftver kompatibilitás (24 bit): Cakewalk, Cubase VST, Cool Edit Pro, Sound Forge, Quartz

jelszint	+4dB vagy -10dB, szoftverrel kapcsolható
bemeneti impedancia	32K ohms
kimeneti impedancia	100 ohms
csatlakozók	1/4" jacks és XLR
mintavételezés	24-bit, 128-szoros túlmintavételezés
mintavételi frekvenciák (kHz)	11.025, 16.0, 22.05, 24.0, 32.0, 44.1, 48.0
dinamika tartomány	105/106 dB, A-weighted
frekvencia érzékenység	10-20 kHz, ±0.1 dB
MIDI interfész	16550 UART kompatibilis
MIDI csatlakozók	MIDI In és Out
Digitális opció	S/PDIF, 24 bit, full duplex
csatlakozók	2 db csatlakozó a PC kártyán

Amecon
Budapest,
Soroksári u. 1. IIIEM. 4.
Tel.: 216-6715, 06309-404-781

INFO

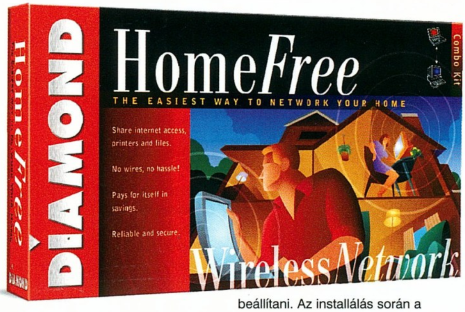
HomeFree

A Diamond az év eleje óta hirdette a HomeFree rendszert, mely kábelek nélküli hálózati megoldás. Az eredetileg reklámozott termékből azóta teljes termékcsalád lett Homefree gyűjtőnéven. A Homefree Wireless Network termék rádióhullámok segítségével teremt kapcsolatot a gépek között, a család egy másik tagja pedig a telefonhálózatot használja adathordozóként.

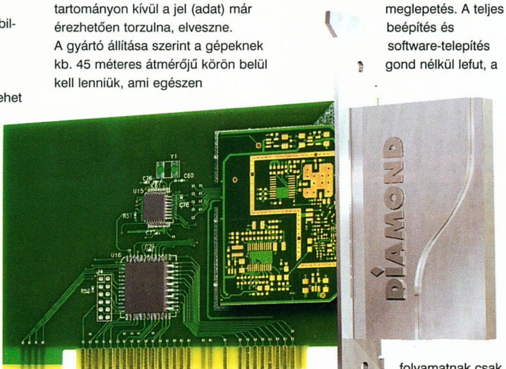
A Homefree Wireless Network termékekkel ellátott gépek 2,4 GHz-es frekvenciájú rádióhullámok segítségével kommunikálnak egymással. A használt frekvencia-tartományt úgy határozták meg, hogy sem a mikrohullámú sütők, sem pedig a mobil-telefonok ne zavarják működését. A korábban piacra dobott, rádióhullámos kommunikációt alkalmazó eszközök nagy része akkor vált használhatatlanná, mikor a mobil-telefónia beköszöntével nagy frekvencia-tartományok váltak lefedetté.

Sokak számára kérdéses lehet egy ilyen rendszer megbízhatósága, hiszen nehéz ellenőrizni, hogy nem férkőzik-e be valaki a hálózatunkba.
A biztonságosság szavatossága érdekében a berendezések folyamatosan frekvenciaugrásokat végeznek a használt tartományon belül, és e csatornák között váltogatnak, így illetéktelen személynek (gépnek) szinte lehetetlen rákapcsolódnia a hálózatra.

A Homefree Wireless Network többféle kiszerelésben kapható: A Desktop Kit változat két ISA kártyát tartalmaz, míg a Combo Kit egy ISA és egy PCMCIA kártyát jelent. Az imént leírt Kitek ne zavarjanak meg senkit – természetesen a Homefree eszközök segítségével nemcsak 2 gépet lehet hálózatba kötni, hanem a Diamond állítása szerint legfeljebb 16 darabot.
A rádióhullámos kommunikáció



természetesen korlátot szab a térbeli terjeszkedésnek, az effektív tartományon kívül a jel (adat) már érezhetően torzulna, elveszne.
A gyártó állítása szerint a gépeknek kb. 45 méteres átmérőjű körön belül kell lenniük, ami egészen



elfogadható távolságot jelent, hiszen akár egy belvárosi, körfolyosós lakóház összes lakása is belefér ebbe a térbe, illetve két szomszédos kertes házban levő gépek is hálózatba köthetők így.

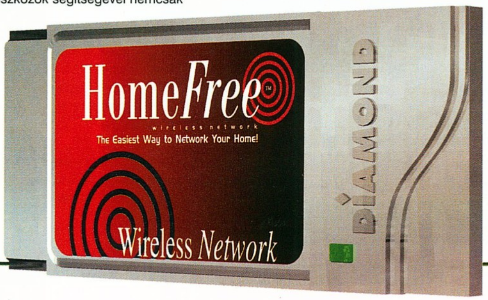
A Homefree rendszer telepítése alapvetően nagyon egyszerű, hiszen csak a kártyákat kell berakni a gépekbe, a driver szoftvert kell felinstallálni és a telefonhálózathoz kötött PC-n kell az Internet sharinget beállítani. Az installálás során a program automatikusan megosztott könyvtárat állít be, ami kellemes meglepetés. A teljes beépítés és software-telepítés gond nélkül lefut, a folyamatnak csak egy apró buktatója van, melyet kiküszöbölve gondmentesen állítható fel új, kábelmentes hálózatunk. Ez pedig a CoNetID szám. Az installálásról szóló leírásban erről nincsen szó, csak a telepítő CD-ROM-on levő readme-ben, amelyen könnyen átsiklik az ember. Az install CD-n olyan, a pinghez hasonló szerepű, annál valamivel többet tudó tesztelő programot helyeztek el, mely jelzi is, hogy az installálás során a CoNetID szám nem lett beállítva, így nem egyezik a gép registryjében levővel. Ha az ember az egyes gépeken a registryben rákeres a CoNetID számra, beírja a megfelelő helyre a fenti utilityben, és bootol egyet, akkor a hálózat már teljesen kiválóan működik.

A Homefree rendszer teljes értékű Ethernet (TCP/IP, IPX/SPX) hálózatot alakít ki a gépek között, mely a gyártó állítása alapján kb. 1Mbps adatátviteli sebességet tud. Ez az általános házi felhasználás és a játékok esetén elegendő. Gondok akkor adódhatnak, ha valaki a játékkal párhuzamosan nagyméretű file-okat másol, és így a sávszélesség jelentős részét fogja le. Ha a felhasználó ezt nem teszi rendszeresen, akkor a hálózat tempója teljesen kielégítő.

A Homefree rendszer egyik rokonszenves szolgáltatása, hogy software-es úton képes Internet sharingre, azaz elegendő egyetlen géppel, modemen keresztül az Internetre csatlakozni, a hálózatba kötött többi gép is képes ezen a kapcsolaton keresztül Netezni.
A rendszer másik nagy előnye, hogy a notebook tulajdonosok a hatósugáron belül mozgathatják gépüket, és nincsenek helyhez kötve, ezáltal nem kell nekik külön hálózati infrastruktúrát kialakítani. Ez a funkció emiatt többek között vállalkozások számára lehet érdekes.

A Homefree rendszer az installálás fent említett kisébb nehézségén túl nagyon könnyedén és jól használható hálózati megoldást jelenthet sokak számára olyan helyeken, ahol a kábelezés lehetetlensége miatt a helyi háló addig kivitelezhetetlen lett volna. Az eddig leírtaknak megfelelően a Homefree rendszer ajánlható kis házi hálózatok, kisebb munkahelyi hálózatok, több notebookot tartalmazó hálózatok kialakítására, valamint az időnként játszani összejáró társaságok számára is érdekes lehet, hiszen ezáltal el lehet felejteni a kábelrengeteg és a HUB fogalmát.

(x)

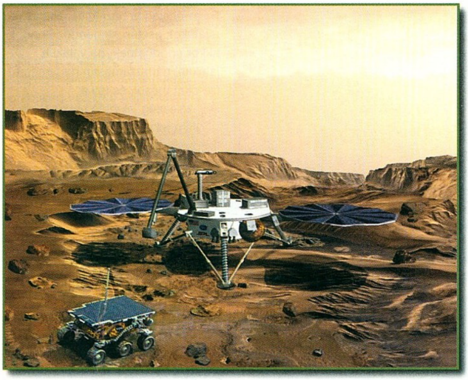


Pixel Multimédia
1088 Budapest,
Rákóczi u. 13.
Tel.: 266-6059 Fax: 318-6651
www.pixel.hu
INFO

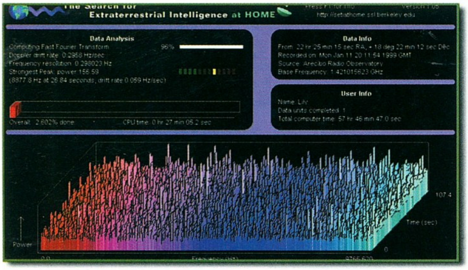
SETI

TALLÓZÓ

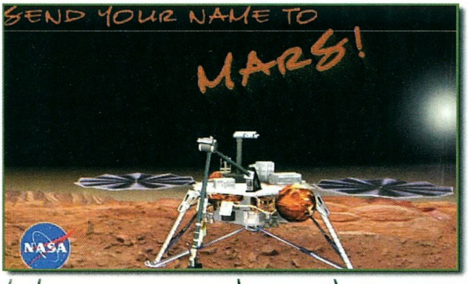
Többségünk lelkében biztosan él a hit, nem vagyunk egyedül ebben a hatalmas világegyetemben, kell lenniük az emberiségen kívül is értelmes lényeknek a csillagok végtelen birodalmában. Az a kérdés már jóval inkább vitatott, jó-e nekünk felvenni a kapcsolatot ezekkel az "idegenekkel", s ha a



válasz igen, akkor mi legyen a megvalósítás útja. A tettek mezejére lépve, természetesen magunkból, mint emberi fajból kiindulva, az



egyik legkézenfekvőbb lehetőség az űrből érkező rádiójelek feldolgozása. A NASA el is indította azt a százmillió dolláros költségvetésű programot, amely a Földönkívüli Intelligencia Kutatása (Search for Extraterrestrial Intelligence - SETI) névre hallgat. A bolygónk legkülönbözőbb pontjain befogott, töménytelen mennyiségű adat feldolgozása azonban szinte lehetetlennek tűnt. Ekkor merült fel az ötlet, hogy a világhálón függők gépeit is bevonják a feladat megoldásába, így a "felhasználók" egy-egy, a szerverről letöltött csomagot dolgoznak fel, majd amikor kész vannak a munkával, visszaküldik az adatokat, s máris kapják az újabb jelhalmazt. Maga a feldolgozás alapbeállításként csak akkor zajlik, amikor a gépen a képernyőkímélő aktiválódik (nagyobb teljesítményű számítógépeken a háttérben is futtatható). Amikor a kapott csomag elkészül, a következő Internetre való csatlakozás után a SETI@home programja már küldi is vissza a munkát, s kapja a következő adagot. A feldolgozás alatt látható, hogy az adott jelet hol és mikor fogták be, s az is, eddig mennyit teljesítettünk. Ha esetleg pont nekünk sikerül értelmes idegen faj nyomára bukkanunk, részesedünk ennek dicsőségében is.



ÉRDEKES ADATOK A KUTATÁSSAL KAPCSOLATBAN (1999.07.03. 14:00).

Eddig összesen 744.293-an csatlakoztunk a rendszerhez, és 4.538.455 egységnyi adatot dolgoztak fel, ami 19.496 évnyi munkát jelent. A toplistára pillantva az első helyen természetesen az USA szerepel 386.043 aktív "kutatóval" (2.704.432 egys. adat, 12.324 év). A második Anglia (66.359 fő, 295.559 egys. adat, 1.344 év), a harmadik Kanada (43.811 ember, 250.623 egys. adat, 1.239 év). Kis hazánk a harmincadik helyen szerepel 1.475 aktivistával, akik eddig 7.082 egységnyi adat feldolgozását végezték el, s ezzel 23 évnyi munkát dobtak a közösbe. A honlapon országonként is van százas top lista. Hazai viszonylatban az első helyezett 680 csomagot adott már fel, de a listára kerüléshez ma még elég lenne 22 egységnyi adat feldolgozása is. A fejlődés iramáról csak annyit, hogy egy hónappal ezelőtt ez utóbbi érték mindössze 3 volt!

Bevallom, e cikket is azért írom, mert én ebben hiszek. Hiszem, hogy értelme van a keresésnek, s hogy társadalmunk megérett a kapcsolatfelvételre, a nagy találkozásra. Miért ne segítenénk, hiszen mindössze gépünk kihasználatlan kapacitását ajánljuk fel.

AZ IGAZSÁGHOZ HOZZÁTARTOZIK...

Sajnos az a hír is igaznak bizonyult, mely szerint a hirtelen megnőtt "érdeklődés" miatt a szerver kiakadt, ezért félmillió résztvevő egy alkalommal ugyanazt az adatblokkot dolgozta fel. Ez legalább alapos munka volt! :))) Szerintem nem kell ebből messzemenő következtetéseket levonni, hiszen mindenütt előfordulhatnak hibák. Soha nagyobb bajunk ne legyen, minthogy a képernyőkímélés közben gépünk "feleslegesen" munkálkodjon valamely rádiójel feldolgozásán.

Nem szorosan csatlakozik a témához, de mégis.

Aki kedvet érez, feliratkozhat arra a listára, melyet a NASA Mars Surveyor 2001 Landerrel lőnek fel 2001. április 10-én. Ha minden igaz, ez a leszállóegység 2002. január 22-én landol a Mars felszínén, hogy fényképeket készítsen, felszínmintát vegyen és különböző méréseket végezzen.

Nem tudom, mi értelme a listának, de legalább a nevünk utazhat a világűrben, ráadásul oklevelet is kapunk arról, hogy feliratkoztunk. A cél állítólag több millió név összegyűjtése, 1999.07.02-ig 210.141-en iratkoztak fel.

A honlap címe: http://spacekids.hq.nasa.gov/2001/

MARS 2001

Ha sikerült felkeltenem az érdeklődéseteket, gyertek, kapcsolódjatok be a webes társadalmi munkába. Minél többen vagyunk, annál nagyobb eséllyel sikerülhet. Hogy mi is? Nos, ez jó kérdés, de az ezzel kapcsolatos filozófiai fejtegetésekbe most inkább nem mennék bele.

Ajánlott honlapok:
http://www.seti-inst.edu/
http://setiathome.ssl.berkeley.edu/

Lily

EP-V370B
NORTON
AntiVirus
EPoX
www.epox.com
NORTON
EP-BX3
2 év garancia
SYMANTEC
Az EPOX alaplapokhoz* Norton AntiVirus és Ghost ingyenes CD jár.
EP-V370B
AT forma, Intel PPGA370 processzorok, 300-433 MHz, VIA Apollo Pro (100 MHz) chipset, 3 PCI/2 ISA/1 AGP port, Ultra DMA-33, USDM, DIP switch, EMPRO, WOL, HW monitoring, SB-Link
EP-BX3
ATX forma, Pentium II és III processzor, 233-333 Mhz (66 MHz), 300-550 Mhz (100 MHz), Intel BX chipset, 768 MB max. RAM, ESSJ, EMRPO, USDM, 2 ISA/5 PCI/1 AGP slot, WOL, LM79, 2 USB, UDMA, ACPI
OEM OK
SVED
Az OEM disztribútor
1143 Budapest, Francia út 38/b.
Tel.: 469-8000Fax: 469-8009
E-mail: hwsales@sved.hu
http://www.sved.hu
Kiemelt partnerek:
KVENTA Kft.
1067 Budapest, Podmaniczky u. 37.
Tel.: 269-5262 Fax: 312-5824
SAM Computer Kft.
1148 Budapest, Csernyus u. 63/a.
Tel./fax: 222-1768, 363-5277
Balati Computers Bt.
1146 Budapest, Thököly út. 88.
Tel.: 341-5343 06-209-264-507
Komel Kft.
1118 Budapest, Csiki hegyek u.12. Tel.: 246-8411
*amely termék dobozán a Norton embléma látható

AQUA
computer
1072 Bp. Dohány u. 38.
Tel: 322-4658 Fax: 343-45-44
Faxbank: 233-36-66 / 1135
Nyitva: H-P : 10-18 Sz: 10-13
www.aqua.hu
Üzletünk rövidesen új helyre költözik:
1072 Budapest, Dohány u. 36.
Telefonszámaink változatlanok maradnak!
Tetszőleges konfigurációk
összeállítását 1 napra vállaljuk
OTP Hitelügyintézés a helyszínen
Gépeink a vételár 20%-ának befizetésével elvihetők!
Processzorok, Memóriák, Alaplapok,
Videóvezérlők, 3D gyorsítók, Hangkártyák,
Winchesterek, CD-írók, Monitorok
A LEGJOBB ÁRAKON!!!
Alkatrészekere 1 év , konfigurációkra 1 + 2 év garancia!

LORD
COMPUTER
1149 Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123.
Telefon: 469-6000, 222-1270 Fax: 469-6006
H-P: 10-18h Faxbank: 233-3666/1024##
Ultra TNT2 és
Voodoo3
videokártyák!
SZÁMÍTÓGÉPEK MÁR
OTP HITELRE IS!
TÖRZSVÁSÁRLÓI
KEDVEZMÉNY!
BEaST
169 000.-
Celeron 400PPGA, 128MB 100 SD RAM, 8.4 GB HDD,
Asus 40x CD, Voodoo3, 15" MONITOR
HANGKÁRTYA ÉS HANGFAL
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! Az árak az áfa nélkül értendők.

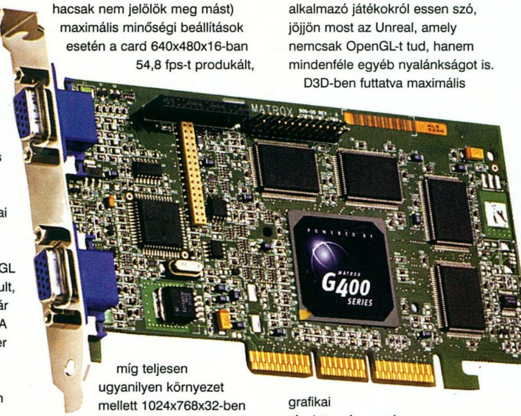
Matrox G400 16MB OEM teszt

A körülmények szerencsés összejátszása okán július 2-án rátehettem a kezem a Matrox új, G400-as chipjét használó egyik kártyájára. Maga a card a legegyszerűbb kiadás a sorozatból: a G400 chipen felül 16 MB 6ns-os SGRAM-ot, egyetlen monitorkimenetet és egy nagy hűtőbordát tartalmaz magán, hivatalos típusjelzése: G4+ MA16G. 300 MHz RAMDAC izzítja a képeket a monitorra, emellett az én kártyám 126 MHz core chip és 168 MHz memóriasebességre volt kalibrálva gyárilag, de stabilan csak 133,5/200-ig tudtam felhúzni. Mindez 267 Mtexel/másodpercet jelent.

A kártya zacskós kivitelben landolt a kezeimben egy CD kíséretében, melyen a szokásos driverek/Acrobat Reader/DirectX/dokumentáció mellett igen hatásos technológiai demót, illetve szoftveres DVD lejátszót is találtam. A mellékelt Powerdesk 5.11 driverset OpenGL alatt használhatatlannak bizonyult, az új 5.13-as változat viszont már jól muzsikált e platform alatt is. A szoftveres Divicore DVD dekóder tapasztalataim szerint (5 film végignézése SoftFSB-vel a tarsolyban...) körülbelül Celeron 433-as teljesítményt kíván meg magának a zökkenőmentes filmlejátszáshoz, amúgy igen szimpatikus húzás a kanadai cégtől, hogy az OEM változatú kártyákhoz is mellékeli ezt a szoftvert, hisz a Hercules ugyanezért a szolgáltatásért további 6 USA dollárt kér TNT2-es kártyájának vásárlóitól!

Fizikailag a kártya designja tiszta, kivitelezése rendben van, egy helyen figyeltem meg hibát, mégpedig a paszta túlfolyását a chip és a hűtőborda találkozásánál, ennek azonban funkcionális hátulütőjét nem tapasztaltam. Lássuk a hardver játékokhoz való hozzáállását.

Előszóként szeretném megemlíteni, hogy saját tapasztalataim és mérési eredményeim alátámasztják a Net hardverguruinak (Craig Campanaro, Alex Moss - sharky, Anand) a véleményét, hogy a G400 chip erősen CPU-függő, ezzel egyetemben igen jól skálázható. A DVD-lejátszás kapcsán a fentiekben említett Celeron 433 tényleg a minimum, amit be kell társítani mellé, ha a játékokat vesszük alapul, és némileg a jövőbe is tekintünk, ám chipünk igazán jól csak az 500+ MHz tartományokban érzi jól magát, és mutatja meg valódi erejét. Amitől viszont a kártya szinte függetlennek mondhatta magát, az a színmélység és felbontás 1024x768-ig. Saját Quake 2 demo1 timedemo méréseim alapján (Celeron 366, Abit ZM6, 128 MB SDRAM, SB16, 75 Hz-es képfrissítés - mindenhol ez a konfig, hacsak nem jelölök meg mást) maximális minőségi beállítások esetén a card 640x480x16-ban 54,8 fps-t produkált,



míg teljesen ugyanilyen környezet mellett 1024x768x32-ben 49,4 fps-t. Ez mindössze 10%-os esés, miközben 3 lépcsőfoknyit léptünk az engine felbontásaiban, továbbá színmélységet változtottunk! Ha már úgyis az OpenGL full ICD-nél tartunk, meg kell jegyezni róla, hogy igen masszív, viszont a gyorsasága elmarad a TNT2 ICD-jétől, vagy a V3 miniGL driverétől, érzésem szerint van még mit optimalizálni rajta - függetlenül attól, hogy szeptemberben már gyakorlatilag 1 éve lesz, hogy elkezdték fejleszteni... Persze, a Matroxnál az egyik illetékes bevallotta, hogy sokáig mindössze 2, azaz kettő ember dolgozott az egész full OpenGL ICD projekten, és ez a feladat csak a G400 zökkenőmentes kigördítése okán kapott nagyobb figyelmet és több embert. A G200 tulajok vérig sértve érezhetik magukat, bár vigasztalhatja őket a tény, hogy most már nekik is van teljes OpenGL támogatásuk (illetve a cikk írásának időpontjában hivatalosan egyelőre csak nekik - a kanadai cég az official G400 drivereket csak akkor fogja útjára bocsátani, amikor a chipre épülő kártyák a kiskereskedelmi csatornákban is tömegesen megjelennek). További OpenGL-t használó játékok, melyeket kipróbáltam és jól futottak: Kingpin és Q3: Arena; mindkettő nagyon pofás volt, habár az utóbbi high quality grafikai beállítások mellett 1024x768-ban beszaggatott (Celeron 550), míg 800x600-ban még teljesen OK volt.

Hogy ne csak az OpenGL-t alkalmazó játékokról essen szó, jöjjön most az Unreal, amely nemcsak OpenGL-t tud, hanem mindenféle egyéb nyalánkságot is. D3D-ben futtatva maximális grafikai részletesség esetén ez a játék800x600-ban játszható, fölötte már néha szaggat. A Microsoft API-ját használva még futtattam a Tomb Raider II-t, a NFS: High Stakest, a Drakant, az Expendable-t, a Requiemet, s mind-mind nagyon gyorsan muzsikált. Mivel ez csak first look jellegű írás, ezért nem mellékelek különösebb mennyiségű fps adatot, majd kaptok akkor, amikor a 32 megás full változatról lesz cikk: nagyobb terjedelem és több idő áll majd rendelkezésre ezeknek a kitárgyalására. Mindenesetre összegzésképpen a G400 a jelenlegi OpenGL ICD-vel közepes teljesítményt nyújt kiváló képminőség mellett, ami ugyancsak elmondható a D3D-ben tapasztaltakról azzal a különbséggel, hogy itt sebesség dolgában a Matrox új chipje felveszi a versenyt a hasonló órajelen ketyegő TNT2-kel. Mindenesetre várom a driver update-eket.

Mint arról már szó esett, a G400 skálázhatósága igen jó, álljon itt ennek igazolására a Q2 demo1 timedemo sorozat méréseredmény-kötege: 1024x768x32 @ Celeron 366 MHz: 49,4 fps - @ 458 MHz: 54,8 fps és @ 550 MHz: 62,9 fps. Magának a grafikus chipnek és memóriának a túlhajtása csak az alacsonyabb (640x480) felbontásokban hoz látható eredményt, feljebb (1024x768) már a növekmény marginális: Q2 demo1 Celeron 458 MHz, 1024x768x32, G400 126/168: 54,4 fps, ugyanez, csak G400 133,5/200: 54,8 fps.

A 2D-ről szólva: ezen a téren abszolúte nincsenek benchmark eredményeim, csak azt tudom megosztani veletek, amit látok: a képminőség nagyon jó - feltehetően a kártya szakítani fog az ilyen tesztekben, csocsó papa majd igazolja ezt is.

Végezetül az összefoglalás. A G400 16 MB OEM single display kártya az átlagos gamer számára az árához (nagyjából 25e+áfa) képest jó teljesítményű, extra szolgáltatással (environmental bump mapping hardverből) rendelkező játékkártya, pláne, ha hozzávesszük, hogy ezért a pénzért lényegében kapunk egy DVD dekóder-kártyát szoftverestül. Ez a kártya tipikusan az, amelyen szinte minden játék az év végéig bezárólag 800x600-ban jól fog futni, ha átlagos Celeron processzort (366-433 MHz) társítunk hozzá - illetve ha valaki 500+ MHz-es PII/III-mal kínálja meg, a felbontással akár feljebb is merészkedhet. Akinek tetszik az alap, de komolyabb teljesítményre vágyik, az várja meg a G400 MAX-ot, amely némi túlhajtással 350 Mtexel/sec-os teljesítménnyel fogja megajándékozni tulajdonosait - cserébe viszont sok-sok forintot kell leperkálni értük majd a pénztárnál, tehát árérzékeny géptulajok ne is álmodjanak róla. Aki pedig nagyon hardcore gamer, az felejtse el a G400-at, és fordítsa tekintetét a TNT2 Ultrák és a V3-3500-ak irányába.

tig 4+

Az Intel útja

Az idei őszi-téli időszak meglepő módon korántsem kínál egyértelmű megoldást azok számára, akik jelenlegi PC-jük bővítésén, vagy új számítógép vásárlásán gondolkoznak. Ráadásul a processzorok sebessége sem növekedett a várt ütemben, és az alaplapi chipsetek, memóriatípusok is hihetetlenül megszaporodtak.

ROADMAP

Manapság már megszokott, hogy az egyes cégek ún. roadmapet adnak ki bizonyos időnként, amely különböző adatokat tartalmaz az egyes termékekről, mint például a megjelenés időpontja, a termék ára, esetleg néhány technikai paraméter – bár ezeket inkább titkolni szokták.

Az első konkrét információnk az év végéig megjelenő fejlesztések táblázata az Inteltől. Ezt valahol a környéken lelhetitek meg, ha a designerek is úgy akarják. Sajnos a táblázat már elavultnak tekinthető, a 133MHz-es frontside bust használó processzorok megjelenése szinte biztosan késni fog. De lássuk, az egyes oszlopok mit is jelentenek.

A processzor típusa és órajele nyilván egyértelmű. Az FSB jelöli a buszsebességet, a jelenlegi alaplapok csak a 100MHz-t támogatják hivatalosan. A cache a Level 2 gyorsítótár méretét és elhelyezkedését jelöli, az OD az On-die, vagyis processzorba integrált, teljes sebességű típust jelenti, a sima pedig a CPU órajelének felével üzemel.

A package (tokozás) oszlopban a SECC jelenti a teljes műanyag tokos, Slot1-es processzorokat, a SECC2 pedig a csak félig beborított processzort (az összes jelenleg kapható PIII ilyen), a PPGA a már kapható kerámiatokos Celeronok foglalata, az FCPGA pedig ehhez hasonló tokozás a Pentium III-asok számára. A SEPP pedig a már jól ismert „csupasz" Celeronokat jelöli.

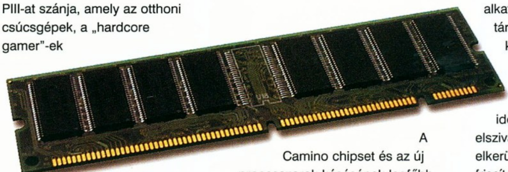
Ezután a dátumok és hozzájuk tartozó árak felsorolása következik; ahol először szerepel érték adott processzorhoz, az jelöli a megjelenés időpontját is. Az árak USA dollárban, ezer darabos vásárlásra értendők.

A táblázatot tanulmányozva levonhatunk néhány következtetést. Az első, hogy az Intel szemmel láthatóan differenciálni akarja a piacot, gyakorlatilag kétféle CPU-magot gyártva különböző formákban. Az egyik a tömegeknek szánt Celeron, amelyet a jelek szerint a jövőben már csak PPGA formátumban láthatunk majd. Ennek oka az, hogy az Intel megirigyelte az Apple iMac remek külsejét, és szeretne lehetőséget adni a PC-gyártóknak a minél változatosabb külsejű, igényes, formatervezett számítógépek készítésére. Ezt eddig a PII-esek ormótlan tokozása és a hozzájuk való alaplap nagy mérete lehetetlenné tette.
Ezeket a processzorokat az Intel egyértelműeh az olcsó számítógépekbe szánja, ezt támasztja alá azon ígéret is, hogy egyik sem fog megjelenésekor 180 dollárnál többe kerülni. Az igazi fejlődés csak a jövő év elejére várható, amikor is a buszsebességet megemelik 100MHz-re, és talán még az SSE utasításkészlet támogatásának beépítése is megvalósul az idén.

A PentiumII-eseket teremtőjük gyakorlatilag kihalásra ítélte. Amint az látható, gyártásuk és fejlesztésük is abbamaradt, helyükre az Intel a PIII-at szánja, amely az otthoni csúcsgépek, a „hardcore gamer"-ek és igényes felhasználók számítógépeinek kategóriája. A jelenleg kapható Katmai processzorok a legfrissebb hírek szerint kiegészülnek majd egy 0,25 mikronos csíkszélességű 600 MHz-es nagytestvérrel, aki még 100MHz-s FSB-t fog használni. Ennek oka az, hogy a 0,18 mikronos, 133MHz-es Coppermine kódnevű processzorok bevezetését különféle okok miatt elhalasztották. Állítólag nehézségek vannak a gyártással, de a Camino kódnevű új chipset megjelenésének folyamatos elhalasztása sokkal komolyabb gondot jelent.

Még valami feltűnhet a számológéppel és friss árlistákkal rendelkező olvasónak. A hazai kiskereskedelmi cégek érdekes átváltási arányokkal dolgoznak, minél olcsóbb a processzor, annál jobb a forint/dollár árfolyam. Ennek nyilván az az oka, hogy ami többe kerül, abból kevesebbet hoznak be, tehát a szállítási és egyéb költségek rá jutó része magasabb, és persze a forgalmazó is értelemszerűen többet szeretne keresni az ilyen eladáson. A következmény pedig az, hogy aki a legjobbat akarja, annak továbbra is nagyon mélyen a zsebébe kell nyúlnia, ellenben a közepes teljesítményű gépek egyre olcsóbbak lesznek.

RAM-MIZÉRIA



A Camino chipset és az új processzorok késésének legfőbb oka, hogy ezek új generációs technológiát igényelnek a memóriák esetében is. Hogy ez érthető legyen, kicsit meg kell néznünk, hogy a memória hogyan is működik.

A számítógépnek ideális esetben egyetlen, az alábbi feltételeknek megfelelő központi adattároló is elég lenne: legyen nagy méretű, nagy elérési sebességű, kikapcsolás után is őrizze az információkat, és mindezt elérhető áron tudja nyújtani. Sajnos nincs olyan technológia, amely mindezeket az igényeket kielégítené. Így a nagy méretű, nem felejtő memóriát csak az alkalmazások és adatok tárolására használjuk, ez pedig a winchester. Az éppen futó program adatait a jóval gyorsabb központi memóriába töltjük be minden alkalommal, ezt szoktuk általában RAM alatt érteni. Az egyes tárak elérésének gyorsítására pedig úgynevezett cache memóriát használnak, ez manapság már egyszerűen nélkülözhetetlen.

A számítástechnikában a bit a legkisebb információ-egység. Ennek kétféle értéke lehet, a bináris egy és a nulla, tárolására pedig manapság kétféle elterjedt technika létezik, az SRAM és a DRAM. A Statikus RAM esetében egy-egy cellát úgynevezett flip-flopokból készítenek el. Ezek olyan kis logikai áramkörök, amelyek két stabil állapottal rendelkeznek, amelyeknek megfeleltethető a 0 és az 1.

A DRAM felépítését tekintve sokkal egyszerűbb, mindössze egy tranzisztorból és egy kondenzátorból áll. Az utóbbi olyan alkatrész, amely elektromos töltés tárolására képes, és így szintén két, jól megkülönböztethető állapottal rendelkezik. A rendkívül kis méretű kondenzátorról azonban az idő múlásával a parányi töltés elszivárog, így az információvesztés elkerülése miatt rendszeresen frissíteni kell a tartalmát. Emiatt hátrányban van az SRAM-hoz képest; annak tartalma bármikor kiolvasható, a DRAM-é viszont csak akkor, amikor éppen nincs frissítés.

Ezeket a cellákat aztán hatalmas mátrixokba szervezik, és a memóriachip az egyes cellák kiválasztásához szükséges vezérlőáramkörökkel kiegészítve áll elő. Adott cella meghatározását címzésnek nevezik, a processzor egy hosszú számmal határozza meg, hogy éppen melyik memóriaterület tartalmára kíváncsi. A chipek méretét bitben szokták megadni, s ezt nyolccal elosztva kaphatjuk meg, hogy hány MB fér el benne. A ma használt memória IC-k tipikusan 64 Mbitesek, vagyis 8 megásak. Lehet számolni, hány darab kis kondenzátort is jelent ez...

Intel CPU-k megjelenési idôpontjai és árai 1999 novemberéig (roadmap)

Processzor	Órajel	Cache	FSB	Tokozás	99 május	Június 7	Július 19	Aug 2.	Szept. 6	Okt. 25	Nov. 9
Pentium III	667	256K OD	133 MHz	SECC2						$824	
Pentium III	650	256K OD	100 MHz	SECC2						$803	
Pentium III	600	256K OD	100 MHz	FCPGA						$583	
Pentium III	600	256K OD	133 MHz	SECC2					$744	$562	
Pentium III	600	512K	100 MHz	SECC2				$824	$744	$562	
Pentium III	550	512K	100 MHz	SECC2	$744		$658		$519	$423	
Pentium III	550	256K OD	100 MHz	FCPGA						$444	
Pentium III	533	512K	133 MHz	SECC2					$380	$316	
Pentium III	500	512K	100 MHz	SECC2	$422		$423		$251	$241	
Pentium III	450	512K	100 MHz	SECC2	$268		$230		$183	$173	
Pentium II	450	512K	100 MHz	SECC	$278		$240		$193	$183	
Pentium II	450	512K	100 MHz	SECC2	$268		$230		$183	$173	
Pentium II	400	512K	100 MHz	SECC	$203	$183	$183		$173	$173	
Pentium II	400	512K	100 MHz	SECC2	$193	$173	$173		$163	$163	
Pentium II	350	512K	100 MHz	SECC	$163						
Pentium II	350	512K	100 MHz	SECC2	$163						
Celeron	500	128K OD	66 MHz	PPGA				$177	$167		$157
Celeron	466	128K OD	66 MHz	PPGA	$169	$147		$137	$123		$103
Celeron	433	128K OD	66 MHz	PPGA	$143	$113		$103	$93		$83
Celeron	433	128K OD	66 MHz	SEPP	$151	$131		$121	$111		$101
Celeron	400	128K OD	66 MHz	PPGA	$103	$93		$79	$73		$69
Celeron	400	128K OD	66 MHz	SEPP	$111	$111		$97	$91		$87
Celeron	366	128K OD	66 MHz	PPGA	$73	$69		$69	$69		
Celeron	366	128K OD	66 MHz	SEPP	$81	$81		$81	$81		
Celeron	333	128K OD	66 MHz	PPGA	$67	$67					
Celeron	333	128K OD	66 MHz	SEPP	$63	$631					

Összeesküvés-elméleteket bárki gyárthat (bár Julia Roberts sajna nem feltétlenül jár hozzá:)), akad is belőlük jó néhány.

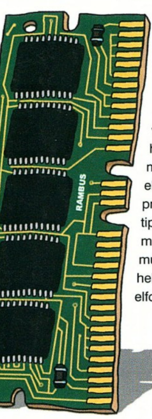
Mint az köztudott, az Intel komoly piaci súllyal rendelkező nagy cég. Könnyen felmerülhet valakiben, hogy a fentiekre hivatkozva trösztellenes pert indít. Nos, egyesek szerint a processzor-óriás éppen emiatt nem tesz meg mindent az AMD tönkretétele érdekében, noha képes lenne rá – hiszen ez utóbbi létező és versenyképes konkurenciaként remek alibit szolgáltat.

Hogy ebből mi igaz, azt persze senki sem tudja.

▶ ÖSSZEESKÜVÉS

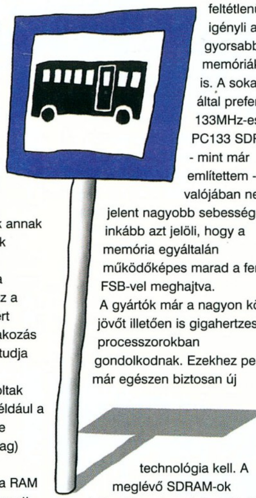
Az SRAM-ot nagy sebessége miatt szinte csak cache memóriaként használják. Mivel sok alkatrészből áll, ezért drágább, ráadásul nagyobb méretű is. Aki látott már szétszedett PII-es processzort, az tudhatja, hogy a 256k-s SRAM chip akkora, mint a több MB-os DRAM chip. Nyilván lehetetlen SRAM-ból elkészíteni a mai PC-k központi memóriáját.

A DRAM tehát a tipikusan használt memória erre a célra, és hosszú pályafutása alatt számtalan fejlesztésen ment keresztül. Mivel a CPU általában csak kis mennyiségű adatot igényel egy-egy alkalommal, de azt igen gyorsan, ezért a memória esetében a fő követelmény a rendkívül alacsony elérési idő.
A DRAM-ot viszont frissíteni kell, és ez alatt az idő alatt a processzor nem tudja használni - tehát dolgozni sem tud, csak várakozni. Különféle technikákat fejlesztettek ki arra, hogy ezen „holt idők" mennyiségét lecsökkentsék, például a frissítéseket akkorra időzítették, amikor a processzor éppen nem akart a memóriához férni, vagy nem egyszerre frissítették az egész memóriát. Hasonlóképpen a kívánt adatok megcímzése, a cím dekódolása és az adat kiolvasása is időt vesz igénybe, emiatt a memória egyelőre mindig „késik", és ezért kell a cache-t közbeiktatni. Az elérési idők csökkentése sem jelent megoldást minden nehézségre, a DRAM fizikai korlátjai egyszerűen túl szigorúk.



Nagyjából a Pentium megjelenésével egy időben vezették be az EDO (Extended Data Out) RAM-ot, amelyben kisebbfajta trükköt alkalmaztak: a kimeneten bizonyos adatok tovább látszottak, és ez némi sebességnövekedést tett lehetővé.

Az SDRAM (Synchronous DRAM) volt az a komoly újítás, amelyet nem is olyan régen vezettek be.
A memóriát eddig is órajellel vezérelték, de ezt saját órajelgenerátor biztosította. Ehelyett a memóriát a CPU órajelgenerátorával vezérlik, vagyis hozzászinkronizálják annak működéséhez. Ennek előnye, hogy így a processzor meg tudja tippelni, mikorra végez a memória az éppen kért művelettel, és így várakozás helyett valami mással tudja elfoglalni magát.



További újítások voltak még például a pipeline (futószalag) bevezetése, a bufferek beépítése a RAM chipbe, vagy az úgynevezett burst mód alkalmazása. Ilyenkor a memória folyamatosan küld el nagyobb mennyiségű adatot, és mivel előre tudja, hogy mi lesz a következő elküldendő elem, ezért sok időt tud megtakarítani.

A dinamikus memóriák lassú válaszideje okozza azt, hogy a 100 MHz feletti memóriasebességek alkalmazása már nem jár komoly sebességnövekedéssel (bizonyos esetekben a memória gyakorlatilag ugyanolyan gyors: pl. 100 és 125 MHz-en).

MIÉRT KELL A RAMBUS?

Az előbbiekből már sejthető, hogy a processzorok sebességének növekedése feltétlenül igényli a gyorsabb memóriákat is. A sokak által preferált 133MHz-es PC133 SDRAM - mint már említettem - valójában nem jelent nagyobb sebességet, inkább azt jelöli, hogy a memória egyáltalán működőképes marad a fenti FSB-vel meghajtva.
A gyártók már a nagyon közeli jövőt illetően is gigahertzes processzorokban gondolkodnak. Ezekhez pedig már egészen biztosan új technológia kell. A meglévő SDRAM-ok fejlesztése olyan ígéretekkel folytatódik, mint a DDR (Double Data Rate) SDRAM, vagy az SLDRAM. Ezek azonban kipróbálatlan technológiák, és nagyon komoly gond van velük: az Intel más megoldást részesít előnyben.

A Rambus RAM az elmúlt néhány hónapban gyakorlatilag elárasztotta az elektronikus és nyomtatott sajtót egyaránt. Noha új megoldásnak hangzik, valószínűleg sokan találkoztak már vele: ilyen memória ketyeg a Nintendo N64-es konzoljában. Nem lehet egyelőre túl sokat tudni róla, de az ismert adatok kellőképpen lenyűgözők. Az első az, hogy kevesebb adatot mozgat egyszerre, mint a jelenlegi memóriák - de ezt 6-800MHz-es sebességen teszi! A gyakorlatban ez egyébként 3-400 MHz, de a DRDRAM az elektromos jel felfutó és lefutó ágát is igénybe veszi, így

Meglehetősen sok parázs vitát szított a Neten a kérdés, hogy a PII vajon jobb, gyorsabb-e a Celeronnál, hiszen annak kevesebb ugyan a belső L1 cache-e, de a tesztekben rendre ugyanolyan jól szerepel.

Nos a cache mérete igazából egy szempontból lényeges: mennyi rendszermemóriát akarunk megcímezni. 128k az egyszeri felhasználónak valószínűleg elég, de aki dolgozni akar a gépén, mondjuk 256-512MB memóriát belepakolva, az már észlelhet különbséget, a PII javára.

▶ CELERON VS. PII

Megint csak el szeretném oszlatni azt a félreértést, mely szerint a Coppermine kódnevű új processzor nevét jó néhányan lefordították magyarra, és ebből arra a következtetésre jutottak, hogy ez már rézalapú technológiát fog használni. Nos, az Intel sohasem állított ilyet. A fejlesztés alatt álló termékek pedig a környékbeli folyókról kapják a nevüket, így ezek semmilyen utalást nem tartalmaznak a készülő processzor tulajdonságaira. Jelenlegi kedvencem egyébként az a grafikus chip, melynek kódneve Indian Beach...

▶ RÉZBÁNYA

gyakorlatilag megkétszerezi a sebességet (a már említett DDR és SLDRAM is hasonlóan tesz). Az elméleti maximális adatátviteli sebesség 1,6 GB/másodperc, ami kifejezetten nagyon sok. A gyártók állítása szerint emellett csomó mindent tudtak javítani a meglévő DRAM technológián, rengeteg alkatrészt sikerült kiiktatniuk és még sorolhatnám. Az Intel csillagászati összegeket, dollárszázmilliókat fektetett a Rambus memóriába, illetve az azt gyártó cégekbe, de ennek ellenére a memóriamodulok érkezése nincs biztosítva a kívánt időre.

Amit pillanatnyilag tudunk még a DRDRAM-ról, az például az új memóriavezérlő chipek szükségessége. Hibrid megoldású alaplapok ugyan elképzelhetők, de sokkal valószínűbb, hogy a Rambusra váltás teljes memóriamodul-cserét fog jelenteni. Az új technológia pedig - az Intel minden igyekezete és ígérete ellenére - aligha lesz olcsó. Noha az SDRAM is meglepően sokat veszített árából, amikorra ténylegesen szükség lett rá, a Rambus jelenleg még jó négyszer drágább nála. Ha ez lemegy a felére, akkor a nagy sebességet igénylő felhasználók esetleg elgondolkodnak majd a cserén, de az átlagos PC-tulaj aligha láthat ilyent a gépében az idei év végéig.

MIT VEGYEK?

A Rambus-gondok miatt a nagyon várt Camino chipset és a 133MHz-es processzorok szinte biztosan lekésik a beígért szeptemberi megjelenést. Ez nagyon érdekes, szinte példátlan helyzetet fog teremteni az idei őszre. Először is, akik szerencsésen szert tettek tavaly ősszel, vagy ez év elején 450MHz-re tuningolható processzorra, azok alaposan elgondolkodhatnak majd az upgrade szükségességéről. Októberben az Intel PIII-500 lesz a leggyorsabb; elérhető árú processzor, amely - leszámítva az SSE jelentette előnyt - nem sokkal fürgébb a mostani gépünknél. Az új gépben gondolkodók számára viszont remek választásnak ígérkezik a PIII-450,

amelynek ára (figyelem, jósolok!) jelen újság megjelenése körül süllyedhet le 50000.- Ft körüli értékre, és a Compfair idején csökken 40000 alá. Igaz, ez a processzor valószínűleg remek tuningolási tulajdonságokkal fog rendelkezni - az Intel nagyjából mostanra érte el a lehető legjobb minőséget a 0,25 mikronos technológiában. Már leírtam, miért nincs igazán értelme reménykedni a PC133-ban, így a jelenlegi BX-es alaplapok valószínűleg remekül megfelelnek majd ezekhez a processzorokhoz.

A PPGA Celeron-433 lesz az olcsó árkategória bajnoka, az ára alighanem pofátlanul alacsony lesz. Aki nem igényli az SSE-t, az valószínűleg ezzel jár majd jól.

A Camino valószínűleg nem érik be ebben az évben. A legkisebb 133MHz-es processzor is borzasztóan drága lesz, ehhez jön még a Rambus RAM magas ára, és az új alaplapot sem két fillérért fogják vesztegetni. Így akik erre vártak, azok bizony nagyot csalódhatnak az Intelben. Megdőlni látszik Moore törvénye is, hisz ekkorra 7-800MHz körül kellene járnunk. Akik tehát nagyon gyors gépet akarnak, azoknak a minőségi SDRAM, a BX-es alaplap és a tuning marad...

A másik nagyon komoly változás ebben az évben az AMD feltörésének minden eddiginél nagyobb esélye. A K6-3 személyében a PIII-asok gyors, komoly konkurenciája jelent meg. Őszre pedig minden bizonnyal a cég másik ütőkártyája, a K7, végleges nevén az Athlon is megérkezik. Az előző szám lapzártája óta újabb teszteredményeket publikálták a Neten, amelyekben a proci rendre leköröz az Intel PIII-asokat.

Nem szabad azonban megfeledkeznünk két tényről. K7-je még mindig csak az AMD-nek van, a teszteredményeket is ők közölték le. És bizony a cég létezése gyakorlatilag ettől a processzortól függ; a második negyedévben ugyanis 200 millió dolláros veszteséget produkáltak kevesebb mint 600 milliós forgalom mellett. Ha a K7 nem „jön be", akkor az AMD-nek tulajdonképpen lőttek.

Tehát a K7 (vagyis mostantól Athlon) is késik, és bizony ez is meglehetősen drága lesz. Kicsit nagyobb biztonságot jelent a vevőknek az, hogy az alaplapi chipsetek gyakorlatilag minden főbb memóriatípust támogatni fognak, így aligha kell majd túladniuk meglévő memóriamoduljaikon.

Szóval, igen szép verseny néz ki az év végére, amelyet a nem is olyan rég biztosnak tűnő nyertes, az Intel akár még el is veszíthet. Kíváncsian várjuk a fejleményeket.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu
www.rambus.com
www.intel.com

A számítógépes játékfejlesztés egyik „Kisebb Istene", John Carmack is közzétette véleményét a K7-ről. Tesztjei alapján az az álláspontja, hogy a K7 nyers erőben valóban felülmúlja a PIII-at. A 3DNow azonban nem ad annyi többletteljesítményt, mint az SSE - így a PIII a mindkét processzorra és különleges utasításkészletre optimalizált alkalmazásokban már nem marad le jelentős (10%-nál nagyobb) mértékben.

Az év végi nagy hajrá persze nem lesz egyszerűbb. Az Intel máris bejelentette, hogy azonos órajelű processzorjai mindig olcsóbbak lesznek a K7-eseknél. Az AMD újabb győzelme tehát biztos: az Intel többé már nem folytathatja eddigi, monopolhelyzetéből következő árpolitikáját. Ez áresést fog beindítani a középkategóriás CPU-k piacán is, de túl sokat azért nem kell várni - szerintem a bevezető 800 dollár feletti árak fognak csak lemenni olyan 600$ körüli szintre. Mindenesetre a mellékelt roadmap árai máris megszűntek érvényesnek lenni.

A jelenlegi teljesítmény-eredmények sem tekinthetők persze véglegesnek - az majd akkor lesz, ha a Guru teszterei is rátehetik a kezüket az egyik Athlonra.

▶ LAPZÁRTA UTÁN

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

4M 94
ACCELERATOR 94
ACOMP 65
ACOMP 73
AQUA 89
ATLANTIS ENTERTAINMENT 75
AUTOMEX MULTIMEDIA B4
BALATI COMPUTER 94
CD GALAXIS 20
CD GALAXIS 21
EAST COMPUTER 113
GAMELAND 69
EXTREME 69
HARDWEREM-96 KFT 95
HARDWARE SZÖVETKEZET 54
HERTA 59
INFO'99 95
LORD COMPUTER 89
LS COMPUTER 94
MIKLAND 54
NETWORK GAME CENTER 95
PIXEL MULTIMEDIA B3
SIERRA 66
SIERRA 25
SVED RT 89
TOPWARE 55
TRANS-AM 94
TRISOFT 94
VIRTUAL WORLD 3
VIRTUAL WORLD B2
VOGEL 99
VTCD 74
WIN COMPUTER 95

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

Midi ATX, AMD6K2-350MHz, Epox VIA MVP3-G alaplap (112 MHz), 1.44MB FDD, Q4.3GB CR-A HDD, 64MB SDRAM, ATI RageProII-C 8MB AGP, Belinea 15" monitor 102010 (3 év gar.), SONY 40xCD-ROM, SB64 PCI hangkártya, billentyűzet, egér

129.900,- +25%Áfa

Átépítés: Epox MVP3-C + AMD K6-2 350 29.900,- Ft-tól

!!! OTP Részletfizetési lehetőség !!!!

Használt alkatrészek beszámítása.

Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól

Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507 Faxbank: 2333-666/1607#

E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

Accelerátor Kft.

1065 Bp., VI. Lázár 10., az Opera mögött

Tel.: 302-0585, Árlista: 2-333-666 / 1298#

Nyitva: H-Cs:9-17.30, P:9-15.30

Áraink ÁFA nélküliek, gar. 1 év monitorra 3 év

Viszonteladói Árlista: 2-333-666 / 1297#

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK

DAEWOO monitorral, billentyűvel

Intel 233MMX/32M/3,2G	83,4
Intel P II 333ACel/32M/3,2G	92,8
Intel P II 350/32M/3,2G	121,3
Intel P II 400/32M/3,2G	124,5
Voodoo III 2000 dobozos	26,5
Voodoo III 3000 dobozos	37,9

Az árak ezer forintban értendõek .

OTP Részletfizetési akció

Cpu 300A / 350 / 400 — 13 / 38 / 52

Mini/ATX MINI-MIDI-Nagy	4 / 7 / 7 / 10
Procomp LX / BX / VIA	10,8 / 15,4 / 13,8
Gigabyte AA+ / AX	15,5 / 16
Gigabyte LX7 / ZMM / BXDS	15,2 / 28,6 / 65,8
Gigabyte 100MHz BXC/BXE/BXS	20,2 / 25,5 / 45,4
Abit BH6 / BX6 2,0 / Asus P2B	20,2 / 23,4 / 25,5
SD ram 16 / 32 / 64 / 128	3,3 / 5,2 / 8,7 / 16,8
SD ram100MHz 32 / 64 / 128	5,6 / 8,4 / 16,8
CD Cyber40 / Toshiba 32x	7,7 / 9
HDD St 4.3 /St 6,5	17 / 21,3
HDD Q3,2EX / 6,4EX /13,0 CR	20,6 / 23,4 / 36,1
Daewoo 14" / 17"	27,8/ 54,5
BELINEA 15" / 17" Akció	35,2 / 56,4
MAG XJ500T / 707 / 715T	38,6/ 63,3 / 89,5
VGA S3 2mb / 4mb AGP	3,5 / 4,6
Matrox Product. G200 SG	20,6
Diamond Viper 770 TNT2 / Viper 550	24,9 / 19,5
Diamond Fusion 16mb / 3DFX 12 mb	23,8 / 17,4
Diamond Monster 4MB / II 12MB	13 / 26
SB 64 / SB Live / Live digit	5 / 12 / 35
TB Malibu OEM / Daytona OEM	17 / 15
CD író Pana 4/8 IDE/ SCSI	41 / 42,5
Írható CD Philips / FUJI	330 / 330

99.07.07. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon : 06-209-344-391 FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban
Http : // www.trans-am.hu Email : info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

Diákoknak 2% kedvezmény!!!

14" Licom SVGA 3 év garancia	24.400,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	49.920,-
Creative 36x IDE CD drive	9.200,-
1,7 Gb Seagate winchester	15.600,-
4,3 Gb Quantum winchester	19.960,-
6,4 Gb Quantum winchester	25.600,-
Pentium II ACORP Celeronhoz	11.200,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	19.600,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	15.200,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	17.200,-
Matrox G-200 AGP 8 Mb SD RAM	15.920,-
Sound Blaster 128 PCI oem	8.800,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.600,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	**99.600,-**

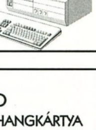
Pentium II EX , PII 333A Celeron , 32 SD, 4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP 36x CD drive,hangk.,14" SVGA,105 g.klav.

Használt Pentium számítógépek kiárusítása !!!

Canon BJ 10 SX *használt/3 hó gar.* ***12.000,-***

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körü szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !



VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !

Hívjon, alkudjon és vásároljon !

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

4M COMPUTERBONTÓ

„4M" Műszaki és Kereskedelmi Kft.

Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele.

Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.

Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest, Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560

Nyitva:
Hétfő - péntek: 10-18
Szombat: 9-13

LS COMPUTER

A Nyugatinál

Új és használt számítógépek, alkatrészek, átépítés beszámítással

ABIT, ASUS, Hercules, Matrox, Diamond (5 év gar.), Gravis (3 év gar.), ATI, Intel, LG (3 év gar.), Samsung (3 év gar.), ADI, Viewsonic, Lite-ON (3 év gar.) és még sok más

Internet előfizetés (Datanet),

PROFI monitor, nyomtató, notebook, egyéb alkatrész szerviz

1067 Budapest, Podmaniczky u. 29

Telefon : 311-5456

Friss árlista : w3.datanet.hu/~lsbt

...adódhat, hogy új hardverre van szüksége...

TRISOFT STANDARD

AMPTRON TX 4 AGP+HANGKÁRTYA
CPU Pentium MMX 233 Mhz
VGA S3V2 Trio 1 MB
RAM 32 MB SD
FDD 1,44 MB
HDD 4,3 Seagate
CD ROM 40* Cyberdrive
Mini torony ház
HUN WIN 95 billentyűzet
Power mouse

66.900,- Ft + ÁFA

TRISOFT OFFICE

AMPTRON PII. +HANGKÁRTYA+8MB AGP VGA
CPU CELERON 333 Mhz 128 KB CACHE
RAM 64 MB SD
FDD 1,44 MB
HDD 4,3 Seagate
CD ROM 40* Cyberdrive
Midi torony ház
HUN WIN 95 billentyűzet
Power mouse

81.000,- Ft + ÁFA

TRISOFT PROFESSIONAL

ABIT BH6
CPU PENTIUM II 400 Mhz
VGA ASUS V3400 16MB TNT,AGP,TV IN/OUT
RAM 64 MB SD
FDD 1,44 MB
HDD 6,4 Quantum CR-A
CD ROM 40* ASUS
SB CREATIVE LIVE VALUE hangkártya
Nagy torony ház
HUN WIN 95 billentyűzet
DEXXA mouse

165.200,- Ft + ÁFA

TRISOFT COMPUTER

Számítástechnikai Kft.

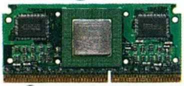
1137 Budapest, Katona József u. 33/b.
Tel./fax: 329-29-29, 339-96-41

OTP részletfitetési lehetőséggel!!!

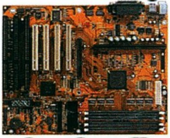
OLD MAN
Tuningműhelye

HardWerem-96 Kft.
Budapest, VI. Csengery u. 55.
Tel: 3326-841, 06-20-9244-647

Válogatott processzorok



A legújabb Pentium és Pentium II alaplapok



Csúcs tuning konfigurációk

E-mail: oldman@mail.matav.hu
Home-page: http://www.internetto.hu/stb/hardver

Meleged van?
Unod magad?

Játszottál már légkondicionált klubban pl. Q3 Arena-t, PII-es gépen, 17"-os monitoron.
Próbáld ki !!!
Nagyon jó !!!

NGC: 353-2592
VI.ker Zichy J. 43.
www.ngc.co.hu

INFO PORT COMPUTER

Joystick:

GENIUS F-12	1.550,-
RATTLE	1.020,-

Hangk., Hangfal:

Yamaha 3D ISA	2.490,-
SB 128 OEM PCI	8.600,-
MLI-1703	3.300,-
MLI-SW 190	7.140,-
MLI-480 (2 satelit+ 1 sub)	10.990,-

VGA vez., TV tuner

ASUS V3000 4MB dob. AGP	13.900,-
ASUS V3800 32MB dob. AGP	42.990,-
Diamond V770 32 MB AGP	36.990,-

Ház és HDD hűtők, beépítő keret, IDE / Printer / LAPLINK kábelek, írható CD-k, alaplapok, kiegészítők, TV tunerek, Gép átépítés
Komplett számítógépek igény szerint!

OTP ÜGYINTÉZÉS HELYBEN!

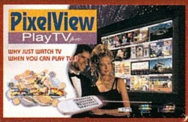
1061 Budapest, Jókai tér 3. http://www.infoport.hu, infoport@matavnet.hu
tel: 353-0021 fax: 428-7086, FaxBank: 2-333-666/1642#
Nyitva tartás: hétfőtől-péntekig 10-18-ig, szombaton 10-13-ig.
Áraink nettó árak, az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.
Termékeinkre 1 év garanciát vállalunk, telephelyünkön.
A beszerzések függvényében, az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

PixelView

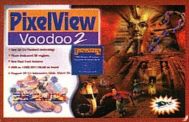
WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

32MB RAM
300MHz RAMDAC
1900 x 1200 /high color
32 bit színmélység
2x/4x AGP busz

TV-tuner kártyák



Voodoo2 akciós áron



PINNACLE SYSTEMS

VIDEÓ-DIGITALIZÁLÁS, SZERKESZTÉS, CD-RE ÍRÁS ➡ mindezt kedvező áron az alábbi termékekkel!

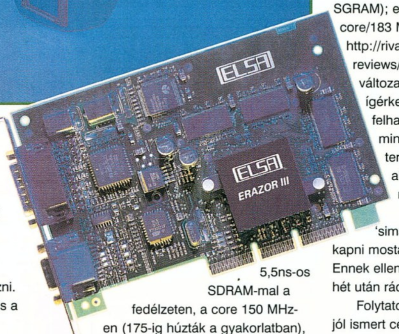
MP10
(külső)
CD10plus
(PCI kártya)

A csapból is TNT2 folyik?

A júniusi Guruban még javában panaszkodtam arról, hogy április végén még egy szem TNT2 alapú kártya sem kapható - nemcsak itthon nem, hanem egyáltalán sehol a világban. Ez a gond május közepére megoldódott a világ nyugati, civilizált (hümm, hümm) felén, míg Magyarországon olyan június idusa óta lehet mennyiségben kapni az erre a chipre specializált kártyákat.
A jelenlegi (július eleje) - saját tapasztalat/információszerzés által alátámasztott - helyzet itthon afelé hajlik, hogy egyelőre leginkább a 32 MB-os, nem-Ultra kártyák vannak forgalomban, emellett elvétve akad a polcokon Diamond Viper V770 16 MB, illetve néhány V770 Ultra és Asus V3800 Deluxe (Ultra). Az árak még viszonylag magasak, véleményem szerint a nyár végére várható komolyabb esés (15%).
Most pedig arról, amiről a cikk hátralevő része szólni fog: összegyűjtöttem a jelenlegi állapot szerint az USA-ban és Európában kapható nevesebb (továbbá 1-2 kevésbé márkás...) TNT2 alapú kártyákat, azok változatait, illetve speckóit - hogy mindenki tisztában legyen vele, hogy mit akar venni, vagy mit kellene vennie, vagy most döbben rá, hogy mit vett... Az Internet-eléréssel rendelkező olvasók kedvéért minden kártyafajtához mellékelek Net-pozíciót (a továbbiakban URL) is, ahol bővebb infót kaphatnak a kiszemelt kártyáról, néhol pedig véleményezek.

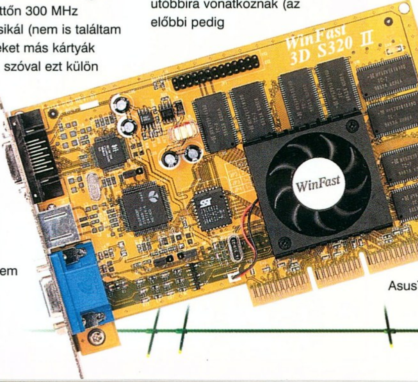
Először a Magyarországon talán legismertebb típusról, illetve változatairól, a Diamond Viper V770-ről írok. Az alapverzióbeli grafikus chip sebessége (a továbbiakban core) 125 MHz, a memóriáé 150 MHz; van 16 MB-os és 32 megás verzió, mindkettőn 300 MHz RAMDAC muzsikál (nem is találtam ettől eltérő értéket más kártyák esetében sem, szóval ezt külön máshol már nem írom le). A 16-os verziót azoknak ajánlom (a szűkös anyagiakkal megáldottak mellett), akik nem akarják (vagy tudják a monitoruk miatt) 1024x768-asnál nagyobb felbontásban használni 3D-ben a kártyájukat - erre elég a 16 mega, míg vágynak a pergő eseményekre, még Team Fortress 2 és Unreal Tournament alatt is. Az ára nagyon kedvező a leadott teljesítményhez képest, itthon jelenleg olyan 23-24e+áfa körül mozog. A 32-es változatra fizetendő további 12-13e+áfa forintot azoknak érdemes kitenniük

az asztalra, akik az előbbinél magasabb felbontásban akarják gyömöszölni a játékokat, illetve - joggal - félnek attól, hogy a közeljövő játékai iszonyatos mennyiségű textúrával fognak dolgozni. Persze, az elhatározás és a vétel közötti kapcsot a rendelkezésre álló lé jelenti. Azt talán mondanom se kell, hogy a 32-esből van dobozos (retail) verzió, és zacskós OEM is; az árak az utóbbira vonatkoznak (az előbbi pedig általában olyan 2-2,5e+áfával üríti jobban zsebeinket). URL: http://www.gamersdepot.com/rev_diamond_v770.htm.
Természetesen van a kártyából Ultra verzió is, amelynek neve pofonegyszerűen V770 Ultra. Ez már kemény legény, 32 MB



5,5ns-os SDRAM-mal a fedélzeten, a core 150 MHz-en (175-ig húzták a gyakorlatban), míg a memória 183 MHz-en (200-ig lehetett feltornászni) ketyeg. URL: http://www.extremehw.com/reviews/3dvideo/viperv770u/. Jöjjön a következő nagyagyú.

Akit pediglen Asus V3800-nak hívnak. Belőle létezik két 16 megás és 4-féle 32 MB-os verzió. Az alapkiadású 3800-as adatai: 125 MHz core/150 MHz memória, 32 MB 7ns SGRAM, a tesztereknek 158/160-ig sikerült húzniuk, ami igencsak tisztességes a core oldaláról nézve, és ismét bizonyítékát adja az AsusTEK kitűnő munkájának.

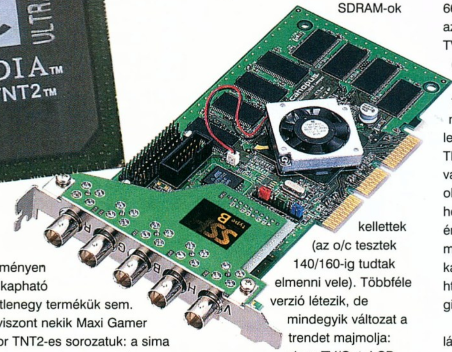


A V3800 után biggyesztett TVR a TV/Out és Video In jelenlétére utal, míg a TVR Deluxe ugyanez, csak a dobozban van még egy LCD-szemüveg is a játékélmény és a fejfájásaid számának növelése okán. URL: http://www.anandtech.com/html/review_display.cfm?document=964

Az Ultra jelző nem jelent mást, mint a válogatott TNT2 chip jelenlétét némi szuper memória társaságában (32 MB 5,5ns SGRAM); ennek adatai: 150 MHz core/183 MHz memória. URL: http://rivaextreme.gxnetwork.com/reviews/v38001.shtml. Ez a változat is jó overclockernek ígérkezik, hisz a kártyához felhasznált anyagok minősége és a körültekintő tervezés mind ezt támasztja alá - ez pedig az árban is megmutatkozik, nem igazán lehet 32 megás 'sima' (125/150) V3800-at kapni mostanság 40e+áfa alatt. Nem ennek ellenére jó vétel, nem fog 2 hét után rádrogyni.

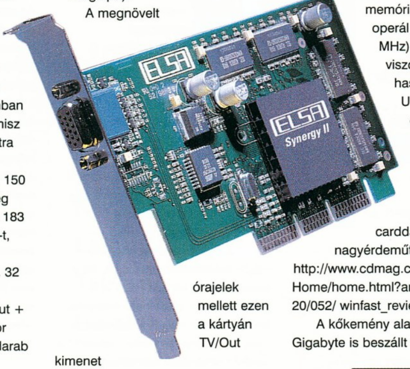
Folytatom a sort az ugyancsak jól ismert cég, a Creative Labs kártyájával, a 3D Blaster Riva TNT2-vel, melyből van sima és Ultra változat is, mindkettőn 32 MB SDRAM foglal helyet, az Ultrán 5,5ns-os időzítéssel. Az érdekesebb Ultra változat speckói: 150 MHz core és 183 MHz memória, amelyeket ügyes tesztereknek sikerült meglökniük 183/220-ra! URL: http://www.ixbt-labs.com/video/creative-ultra.shtml. E kártyák az eddigi tapasztalat szerint 5-10 százalékkal lesznek olcsóbbak a Diamond hasonló konfigurációjú cardjainál. Ugyancsak eddigi tapasztalatok szerint a CL kártyák megbízhatósága átlagos, tehát viszonylag jó minőséget kapunk jó áron.

Most pedig essen szó a felsorolás Hercegéről (de nem Királyáról, róla később), a Hercules cég Dynamite TNT2 Ultrájáról, melynek core sebessége 175 MHz (350 Mtexel/sec!), memóriasebessége pedig 200 MHz - mindkét érték a gyári alapot tükrözi! A tesztereknek 190/230-ig sikerült erőszakolniuk a dolgokat, ami már 380 Mtexel/sec-et jelent (egyelőre egyetlen teszter sem talált olyan TNT2 Ultra chipet, amely a sharkyéknak küldött, 220 MHz-ig srófolható V3-3500-as chipet (440 Mtexel/sec) megütötte volna). A kártya kapható TV/Out-os és anélküli verzióban, viszont egyik sem rendelkezik flat panel támogatással (nekem nem is hiányzik, sok emberrel egyetemben...). Az ára húzós kint: 250 USD, itthon is brutkó 60e+áfa fölött várható a kezdetekben, ha egyáltalán kapható lesz. Természetesen létezik 6ns SDRAM-okkal szerelt, 16 megás sima TNT2 (URL: http://www.firingsquad.com/hardware/hercnonultra/ és http://www.firingsquad.com/hardware/dynamiteultra/) is a cégtől. Ez utóbbi kártya is kiemelkedik az Ultrához hasonlóan a mezőnyből, hisz 145 MHz core és 170 MHz memóriasebességgel büszkélkedhet - a Herculesnél tudnak és igényesek, mellesleg a kistesó kártya ára olyan 150 USD körül mozog.



Mostantól pedig jöjjenek a kevésbé ismert versenyzők - először maga a Király. Nem túl sokan ismerik kis hazánkban a Skywell termékeket, most azonban ideje lesz megtanulni a nevet, hisz Magic TNT2 és Magic TNT2 Ultra kártyájukkal földbe tiporják a konkurenciát. Az előbbi adatai: 150 MHz core és memória-sebesség (igen, egyezők), illetve az Ultra 183 MHz-en ketyegteti mind a core-t, mind a memóriát (azaz gyári alapértékeken 366 Mtexel/sec). 32 MB SGRAM on-board, illetve kapható TV/Outos, illetve TV/Out + video Ines verzió is. A ventillátor jelenléte természetes az ilyen darab esetében. URL: http://www.sharkyextreme.com/hardware/reviews/video/skywell_tnt.

Valószínűleg többen hallottátok már a Guillemot cég nevét (Sakman elmagyarázta nekem, hogyan kell helyesen kiejteni), habár itthon kőkeményen nem kapható egyetlenegy termékük sem. Van viszont nekik Maxi Gamer Xentor TNT2-es sorozatuk: a sima Xentor 16 megával van ellátva, a core 135 MHz-en megy, a memória pedig 166 MHz-en, és mindezt passzív hűtés támasztja alá (vagy fölé...). URL: http://www.lostcircuits.com/video/xentor16/. A Xentor32 már nemesebb darab, a maga 5,5ns időzítésű 32 MB SDRAM-jával, valamint 150 MHz core és 183 MHz memória-sebességével, ami abszolút átlagosnak tekinthető az Ultráknál (mellesleg ezek az nVidia által hivatalosan ajánlott Ultra értékek, ezért a dolog nem meglepő). A megnövelt órajelek mellett ezen a kártyán TV/Out kimenet továbbá egy ventilátor is helyet foglal.



A tesztereknek 175/190-ig sikerült felhúzniuk a példányukat. URL: http://www.rivazone.com/reviews/xentor32/.

A következő vizsgált termék az Elsa Erazor III-ja, amely 125 MHz core mellett 140 (egyes tesztdarabok gyári beállítása 150 MHz volt) MHz-es memóriát tudhat magáénak, amelyhez 7ns-os SDRAM-ok kellettek (az o/c tesztek 140/160-ig tudtak elmenni vele). Többféle verzió létezik, de mindegyik változat a trendet majmolja: plusz TV/Out, LCD-szemüveg, 16/32 MB memkonfigok; kiemelendő még az aktív hűtés hiánya. Low end megoldás európai gyártótól, bár ettől még minőségileg lehet nagyon jó kártya. URL: http://rivaextreme.com/reviews/erazor3/.

Most pedig sokadjára essen szó a legkorábban - április 24-én kezdték el az USA-ban kiszállítani a kereskedőkhöz - megjelent TNT2-es kártyáról, a Leadtek Winfast S320 II-ről, amely a szokásos 125 MHz core/150 MHz memóriasebességekkel operál (o/c: 160/175 MHz). Rendhagyó viszont az SGRAM használata nem Ultrás ketyere esetében (32 MB). Egyébként ez a cég is összesen 4-féle TNT2-es carddal lepte meg a nagyérdeműt. URL: http://www.cdmag.com/Home/home.html?article=/articles/020/052/ winfast_review.html .

A kőkemény alaplapgyártó, a Gigabyte is beszállt az arénába a GA-660-nal, amely teljesen egyedi specifikációkat mondhat magáénak a változatosnak nem igazán nevezhető TNT2-es kártyadömping közepette. Mind a core, mind a memória a kissé egzotikus 156,5 MHz-en futkározik 32 MB SDRAM-mal megtámogatva. További két alváltozat a GA-660F, mely tudja a flat panel támogatást, illetve a GA-660FT, amely dettó ugyanaz, mint az F verzió, csak találunk rajta egy TV/Out-ot is. Nekem a non-standard (és az Ultra speckó felé közelítő) sebességek, illetve a Gigabyte termékek sziklaszilárdnak ismert minősége miatt ez a kártya áll legközelebb a szívemhez az összes TNT2 cucc közül, még akkor is, ha vannak nála gyorsabbak és talán olcsóbbak is. Senki sem mondta, hogy a hardver-vásárlás nem érzelmi alapon, netalán a külcsín miatt (is) történik... Talán ez a card kapható lesz itthon is. URL: http://guru3d.com/review/gigabyte/ga660/ index.html.

A személyes kedvenc után lássuk egy másik híres alaplapgyártó cég videokártya próbálkozását, mégpedig az AOpenék PA-3010-sét, amelyről látatlanban szintén kijelenthetem, magas minőségi sztenderdet üt meg, igaz, kisség konzervatív kivitelben: core: 125 MHz, memória: 140 MHz (o/c: 160/160 MHz). Mondhatjuk, hogy ez a kártya - karöltve az Elsa borotvapengéjével - a leglassabb a mezőnyben (a gyári beállítások alapján - ami persze igencsak relatív, egyrészt az erős túlhajtás-tűrési hajlam miatt, másrészt pedig mivel még a default speckókkal is veri a tövig hajtott sima TNT-ket). A kártyán 32 MB 7ns-os SDRAM foglal helyet, azaz ezen a fertályon semmi különös, viszont van aktív hűtés. URL: http://systemlogic.net/reviews/Hardware/VideoCards/aopen/ pa3010/.

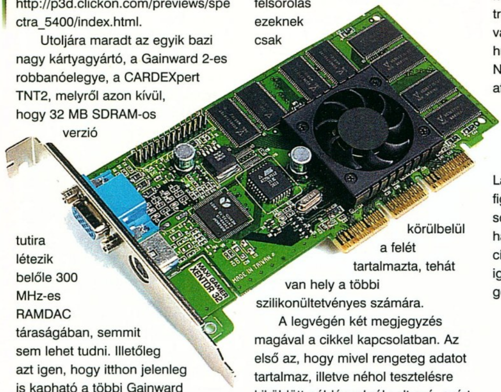
A felsorolás vége felé essen szó egy olyan TNT2-esről, amelyet tutira nem fogsz megkapni itthon, sőt még akkor se, ha netán a vakációdat Amerikában töltöd - mivel a Canopus cég Spectra 5400-asát csak és kizárólag Japánban forgalmazzák (új Sakman-kedvenc a láthatáron...). Két változata van: a sima 5400-as 125 MHz core-ral és (meglehetősen szokatlan módon) 183 MHz-es

TNT2-es kártyák itthon

Így kell kérni	Tolük	Cím	További Info
Diamond Viper V770	Pixel Multimédia	Bp, 1088 Rákózci u. 13.	2666-059
Asus V3800	Macroda Kft	Bp, 1012 Attila u. 63.	2142-392
PixelView Riva TNT2	Win Computer	Bp, 1067 Szondi u. 19.	3534-304
Hercules Dyanamite TNT2	Herta Kft.	Bp, 1075 Dohány u. 37.	3227-864
Creative 3D Blaster TNT2	Kventa Kft.	Bp, 1067 Podmaninczky 37.	2695-262

memóriasebességgel - 32 MB SDRAM-mal, míg az 5400PE (Professional Edition) adatai: 150 MHz core, 200 MHz memória, ugyancsak 32 MB SDRAM szereplésével, illetve ehhez a kártyához lehet majd kapni külön társkártyát TV/Out kimenettel (!?!). URL: http://p3d.clickon.com/previews/spectra_5400/index.html.

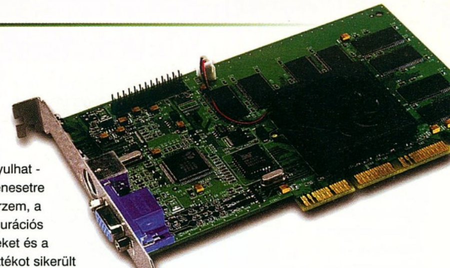
Utoljára maradt az egyik bazi nagy kártyagyártó, a Gainward 2-es robbanóelegye, a CARDEXpert TNT2, melyről azon kívül, hogy 32 MB SDRAM-os verzió tutira létezik belőle 300 MHz-es RAMDAC tárasságában, semmit sem lehet tudni. Illetőleg azt igen, hogy itthon jelenleg is kapható a többi Gainward termékkel együtt (leginkább ezért került bele a felsorolásba). Ez a kártya végszónak pont jól is jött, hisz újabb (főleg noname) szereplők fognak belépni a TNT2 piacra, a többnél többféle core- és memóriasebesség konfigurációval és árral - áprilisban olyan hírek terjedtek a Neten, hogy 22 gyártó tervez erre a chipre terméket, a fenti felsorolás ezeknek csak körülbelül a felét tartalmazta, tehát van hely a többi szilikonültetvényes számára.

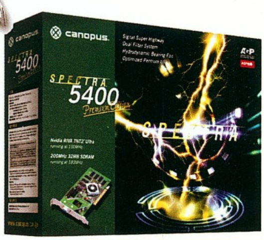


A legvégén két megjegyzés magával a cikkel kapcsolatban. Az első az, hogy mivel rengeteg adatot tartalmaz, illetve néhol tesztelésre kiküldött példányokról volt szó, ezért némely infó a későbbiekben falsnak bizonyulhat - mindenesetre úgy érzem, a konfigurációs trendeket és a választékot sikerült hűen visszaadnom. Nincsenek kételyeim afelől sem, hogy ez a cikk kissé szárazra sikeredett, hisz nem szórakoztató jelleggel íródott, az informativitást tartottam szem előtt. Lazításképpen ajánlom figyelmetekbe azt a rövid, 3 soros mondást, melyet a minap hallottam/láttam a Kardélen című (más szempontból sajnos igen gyenge) filmben - gondolkodjatok el rajta:

„I fear no one,
I want nothing,
I'm free."

tigrispalánta





Pixel Multimédia
1088 Budapest,
Rákóczi u. 13.
Tel.: 266-6059 Fax: 318-6651
www.pixel.hu
INFO

MidiLand hangfalak

A MidiLand termékei már nem ismeretlenek a hazai piacon, ám a tesztelésre kapott három féle 2+1-es (2 szatellit és a mélynyomó) hangszóró rendszer mindenképpen meglepő újdonságnak számít.

MLI-450

A legkisebb 2+1-es ML hangrendszer első ránézésre igen erősen hasonlít egy régebbi Altec Lansing típusra (állítólag ugyan abban a gyárban készül). A kinézet mellett a hangja is rendben van. Szatellit sugárzóinak a (4W) minősége átlagos, a mélynyomó (15W) viszont meglepő hangerővel dörmögi a basszust. Az elektronikát a mélysugárzó műanyag dobozában helyezték el, a hangszórókhoz csak a normál hangkábel csatlakozik. Ennek köszönetően kicsit kényelmetlenre sikerült a hangerő szabályozása, mivel ez is a mélynyomón található. A legjobb, ha a basszust maximumra, az erősítést pedig 75-80%-osra állítjuk és a hangerőt a Windows mixer-ében változtatjuk. A készülék az árához képest (bruttó 10e alatt) igen jól szól, kezdésnek mindenképpen érdemes egy ilyenbe befektetni. Így már relatíve kis összegért megtapasztalható, hogy egy 2+1-es rendszer hangja mennyivel jobb egy hagyományos 2 hangszórós megoldásnál.

MLI-480

A 480-as modell szinte alig tér el kisebb testvérétől. Szatellit hangszórói kicsit nagyobb teljesítményűek (6W), a mélynyomója (18W) pedig pozdorja dobozba került beépítésre. Az elektronikát itt is a mélysugárzó ládájába szerelték, így a hangerő szabályozása a 450-eshez hasonló módon történik. A rendszer hangminősége egészen jó, a mélynyomója talán egy kicsit erőteljesebben szól, mint a 450-esé. Az ára hasonlóan kedvező (bruttó 12-13 ezer Ft.)

S2™ MIDILAND 4030

A 4030-as hangszóró rendszer már egy magasabb minőségi szintet képvisel. A hozzá kapott csatlakozó kábelek szinte mindegyike

aranyozott kivitelű, a szatellit sugárzók pedig súlyosabbak, sejtetvén a jobb minőségű hangszórókat. A mélynyomó láda hátlapján egy sor bemenet és kimenet található. Ide csatlakozik a külső tápegység, a két hangforrás, a két szatellit hangszóró, valamint egy speciális kábellel (S2Bus™) a külső vezérlőegység, amihez egy PC házon belüli toldat rész is jár. Ez a vezérlő egy 5,1/4"-es PC perifériahelyre szerelhető dobozka. Ebben kaptak helyet a hangerő, a mély és magas hangszín, valamint a balansz szabályzó pótméterei, továbbá a fiziológiai hangerősség (loudness), a némítás, az A/B bemenet választás, és a 3DSP™ hang kapcsológombjai. Ez utóbbi egy virtuális 3D hangzást képez a normál sztereo hangból, sok esetben egészen kellemes eredménnyel. A rendszer hangereje és minősége egészen jónak mondható, mind zenehallgatásra, mind játékra egyaránt használható. Az egyetlen észrevétel, hogy mivel nem lehet külön állítani a mélynyomó hangerejét (mint a 450/480 esetében), így a szatellit hangszórók esetenként túlharsogják a mélysugárzót. Érdemes ezért a kis hangszórókat kicsit távolabbra helyezni gépünktől. Egyrészt teltebb hangképet ad a rendszer, másrészt a mélynyomó hangja is jobban érvényesül. A 3DSP hang bekapcsolása esetén pedig kimondottan jobb hangzást érhetünk így el. A WinAmp MP3-lejátszó szoftver grafikus equalizer-ével is jól korrigálható a hangszín, és nagyon profi hangzást lehet vele kihozni a 4030-asból.

SakmaN
sakman@vogel.hu

Kelly Tech Kft.
1139 Budapest,
Üteg u. 6.
Tel.: 350-1246 Fax: 329-6477
www.kellytech.hu
INFO

A CHIP Magazin
és a PC GURU minden száma
két CD-ROM-mal jelenik meg.

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

Előfizetem a CHIP Számítógép magazint:

❑ példányban egész évre 9408 forint ❑ példányban fél évre 4704 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

❑ példányban egész évre 12 000 forint ❑ példányban fél évre 6000 forint

Az előfizetés kezdete: ....

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

1999/8

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban CHIPTÁR 11 Shareware III., CD-melléklettel, 1795 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel, **most 1904 forintért!**
❑ példányban CHIPTÁR 14 Linux 2.2, 2 CD-vel, 2350 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 15 Mozivarázs otthon, CD-melléklettel, 2464 forintért

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

I. Országos Szimulátor Verseny
1999

Kategóriák:
- **Autós:** GT Sports Car, Nascar Revolution, NFS 3, Ubisoft F1 Racing, Breakneck, NFS 4., Test Drive 5.
- **Motoros:** Superbike
- **Repülős:** Jane's F-15, F16 Agressor, World War II. Fighters, Israeli Air Force, F16/Mig29

A versennyel kapcsolatban további információ:
Ecobit Multimédia Kft. 1077 Budapest, Weselényi u. 25.
☎ 268-0361

Danubius Rádió Web-lapja:
www.danubius.hu

NEVEZÉSI LAP

Név: ....

Lakcím: ....

Telefon: ....

E-mail: ....

Szimulátorjáték címe

....
aláírás

A vonalkód helye

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU minden szám két CD-ROM-mal jelenik meg

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

PC GURU

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

CHIP tár

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség

I. Országos Szimulátor Verseny 1999

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

I. Országos Szimulátor Verseny 1999

Kategóriák:

- **Autós:** GT Sports Car, Nascar Revolution, NFS 3, Ubisoft F1 Racing, Breakneck, NFS 4., Test Drive 5.
- **Motoros:** Superbike
- **Repülős:** Jane's F-15, F16 Agressor, World War II. Fighters, Israeli Air Force, F16/Mig29

A versennyel kapcsolatban további információ:
Ecobit Multimédia Kft. 1077 Budapest, Weselényi u. 25.
☎ 268-0361

Danubius Rádió Web-lapja:
www.danubius.hu

ECOBIT

PC GURU

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Media made by Vogel

Vogel Publishing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731

Az S3. dimenzió 4. aspektusa

Vadember4 csillaghajó hívja bázist… S3 jelentkezz! (Savage4 alapú kártyák összehasonlító tesztje)
Vízhatlan Vadember – Savage4-et a haditengerészeteknek!

Savage4… A PC Guru 99/04 számában még csak megjövendöltem eljövetelét, nem is sejtve, hogy a kényszerű várakozás hónapjai nem várt hosszúságúra nyúlnak… Időközben eljött a tavaszi rügyfakadás ideje, majd beköszöntött a forró nyár, hogy aztán június közepén átmenet nélkül átadja helyét az özönvízzel és 8-10 Celsius fokos átlaghőmérséklettel súlyosbított télnek. A szélsőséges természeti viszonyok által teremtett helyzet mindazonáltal komoly tanulsággal is szolgált: világosan megmutatkozott, hogy egyes gyártók igenis gondolnak az esős évszakban gyalogosan közlekedő felhasználóra, és termékeik külső borítását már a tervezőasztalon erőteljesen vízállónak álmodják meg. A tesztelésre kapott Savage4 alapú kártyák dobozai az ítéletidő következtében ti. egy különleges nedvességi próbán is részt vettek, melynek során világosan bebizonyosodott, hogy a Diamond csomagolás szinte vízhatlan, míg az esővíz a Creative nyomatokat némileg oldja. (Creative-Diamond: 0-1)

ATTRAKTÍV ERDŐLAKÓ – AZ OEM-EK KEDVENCE

A Savage4 lapkakészlet a vízhatlanságon kívül persze számos további figyelemreméltó tulajdonsággal is bír, s mindez természetesen az iparág egyetlen szereplőjének figyelmét sem kerülte el. A chipset köré kártyát építő cégek számával egyetlen vetélytárs sem mérkőzhet, hiszen a méltán elismert Creative, Diamond, Gainward, Hercules, Number Nine, Viewtop hatos mellett kisebb OEM gyártók valóságos hordája készíti elő a "Vademberek" világméretű invázióját. Az S3 ráadásul komoly visszatérésre készül a márkás PC-k világában is: az előzetes megállapodások szerint a jellegzetes sárga-fekete logo hamarosan számos Compaq, Fujitsu, IBM és NEC/Packard-Bell számítógépen lesz viszontlátható. Sőt, e cikk megszületésének időpontjában az immáron hivatalos forrásból is megerősített hírek egy esetleges S3-Diamond fúzióról is szólnak…

Habár a lapkakészletben lehetőséget látó cégek száma nagyfokú bizakodásra adhatna okot, nem hagyhatjuk figyelmen kívül azon tényt, hogy a Savage4-nek ez idáig soha nem látott technológiai- és árversenyben kell helytállnia. Vajon képes lesz-e az egykoron szebb napokat látott amerikai gyártó felvenni a 3dfx, ATI és nVidia trió által eléhajított kesztyűt? Mintegy fél évvel ezelőtt maga az S3 a következő szempontokat emelte ki, mint az új termék sikeres piaci bevezetéséhez létfontosságú tényezőket:

1. 4xAGP technológia az iparágban elsőként.
2. Az S3 textúra tömörítési technológiájának (S3TC) jövőbeni elterjedtsége és széleskörű támogatottsága.
3. A konkurens gyártók élvonalbeli chipseteivel megegyező teljesítmény, lényegesen kedvezőbb árszínvonallal társítva.

Teljesültek-e a gyártó által az eredményesség zálogaként megjelölt feltételek, a Savage4 életképes-e azon piaci szegmensben, ahová megalkotói eredetileg szánták? A következő oldalakon erre kerestem a választ.

4XAGP –AZ INTEL KÉSÉSBEN

"2x/4x AGP technológia" – hirdeti büszkén a felirat számos Savage4 alapú kártya dobozán. Valóban, az Intellel kötött technológiai csereegyezmény értelmében az S3 volt jogosult ezen újdonság elsőnkénti felhasználására. A "Vadember" e téren élvezett fölénye azonban mindezidáig meglehetősen meddőnek bizonyult, mivel egy aprócska alkotóelem továbbra is hiányzik az első 4x AGP technológiát támogató PC-k megjelenéséhez: ez pedig nem más, mint az Intel által szállítandó alaplapi chipset! Ti. hiába a 266 MHz-es, gyorsított grafikus portra felkészített S3 lapkakészlet, amíg megnövelt sávszélességet biztosító Intel Camino chipset (elsősorban az RDRAM modulok nem várt gyártási nehézségei miatt) tovább késik. E kicsiny közjáték mindenesetre elegendő időt biztosított a vetélytársak számára, hogy termékeiket szintén felkészítsék a 4x AGP technológia támogatására: hivatalosan immáron mind a TNT2, mind a Voodoo3 alapú termékek készen állnak a Caminóval való együttműködésre. Szándékosan írtam "együttműködést" "kihasználás" helyett, hiszen pl. a Voodoo3 esetében (amely köztudottan a 3dfx különleges DMA eljárását használja grafikus adatátvitelre) a 4x AGP megjelölése a technikai specifikációk között nem több kevéssé etikus marketingfogásnál.

S3TC – NEKEM BIZONYÍTÉK KELL, NEM ÍGÉRET!

Az S3TC kétségkívül a Savage3D és Savage4 lapkakészletek által hordozott legjelentősebb technológiai innováció. Segítségével adott textúra 4:1, 6:1, vagy akár 8:1 arányban is tömöríthető, majd valós időben kicsomagolható és megjeleníthető a

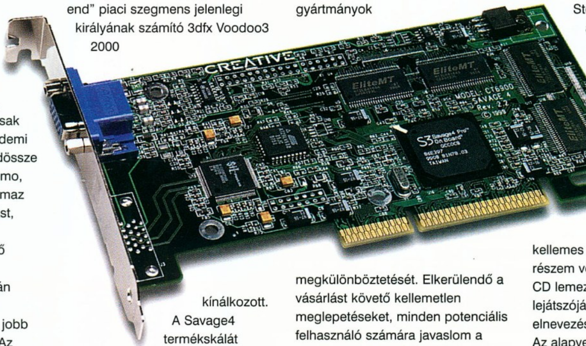
1. Táblázat

	Gainward Cardexpert GX3	Creative Blaster Savage4	Diamond Stealth III S540	3dfx Voodoo3 2000
Lapkakészlet	S3 Savage 3D	S3 Savage 4 Pro	S3 Savage 4 Pro+	3dfx Voodoo3
Memória	8 MB SDRAM	32 MB SDRAM	16/32 MB SDRAM	16 MB SDRAM
Csatolósín típusa	AGP/PCI	AGP/PCI	AGP	AGP/PCI
Grafikus adatátviteli technológia	2x AGP, S3TC	2x AGP, S3TC	2/4x AGP, S3TC	Spec. DMA
Órajel (mag/memória)	100/100 MHz	110/110* MHz	150/143* MHz	143 MHz
RAMDAC	250 MHz	300 MHz	300 MHz	300 MHz
3D API támogatás	Direct3D, Metal, OpenGL (tel	Direct3D, Metal, OpenGL (teljes ICD!)	Direct3D, Metal, OpenGL (teljes ICD!)	Direct3D, Glide, OpenGL (csak MiniGL!)
Szoftver	Powerstrip	Creative BlasterControl, Creative MPEG Player, 3Deep, Colorific	Diamond InControlTools9, Zoran SoftDVD, 3D Sensations, S3 Savage Island**, További kedvezményes árú játékprogramok rendelhetők	3dfx Control Panel
Nettó fogyasztói ár	Kb. 9000. – Ft	Kiépítéstől függően kb. 22 000-27 000. – Ft	Kiépítéstől függően kb. 22 000-26 000. – Ft	Kiépítéstől függően kb. 22 000-30 000. – Ft

teljesítmény és képminőség érzékelhető romlása nélkül. Megjelenésekor szinte valamennyi szoftverfejlesztő támogatásról biztosította a csaknem forradalminak nevezhető eljárást, sőt, külön licencszerződés alapján a Microsoft a DirectX 6 fejlesztői környezetébe való integrációját is végrehajtotta. Sajnos, mivel a programozók bizonyítottan az emberiség leglustább (bár gyakran briliáns elmével bíró) egyedei, kezdeti lelkes felajánlásaikat csak igen kevés esetben követte érdemi munka. Jelen pillanatban mindössze az Expendable, a Quake III demo, az Unreal és a Wargasm tartalmaz bizonyos fokú S3TC támogatást, ráadásul e programok sem a textúratömörítés révén elérhető részletesebb grafika megjelenítésére, hanem csupán "egyszerű" adatátvitel optimalizációjára használják a jobb sorsra érdemes technológiát. Az igazi áttörést talán a GT Interactive kegyelméből hamarosan megjelenő Unreal Tournament hozhatja majd el, amely az előzetes ígéretek szerint egy kiegészítő CD-n 650 MB-nyi, nagyfelbontású S3TC textúrával dobogtatja meg a Savage tulajdonosok szívét.

TECHNIKAI SPECIFIKÁCIÓK – ELŐJÁTÉK A MEGMÉRETTETÉSHEZ

Áttekintve a 4x AGP technológiával és az S3TC eljárással kapcsolatos témaköröket, végezetül elérkeztünk az S3 által a Savage4 jövőbeni sikerességének harmadik fundamentumául megjelölt 3D teljesítményhez. Mivel a lapkakészletet a gyártó saját elmondása szerint sem a Voodoo3 3000 és TNT2 Ultra ellenfelének szánta, megfelelő összehasonlítási alapként értelemszerűen a "low-end" piaci szegmens jelenlegi királyának számító 3dfx Voodoo3 2000



kínálkozott. A Savage4 termékskálát képviselő Creative Blaster és Diamond Stealth III S540 mellett a grafikus tesztjeimben referenciaalapként szolgáló Savage3D alapú Cardex GX3 kártyát is felhasználtam, mintegy érzékeltetendő a 3. és 4. generációs S3 chipsetek közötti teljesítménykülönbséget. A tesztsorozatban résztvevő 4 db integrált 2D/3D gyorsító legfontosabb tulajdonságait az alant található **1. táblázat** foglalja rendszerbe.

Megjegyzések:

▣ Az S3 eredeti terveiben a Savage4 lapkakészlet mindössze két változata szerepelt: GT (max. 16 MB, 125 MHz-es memória, 2xAGP) és Pro (max. 32 MB, 143 MHz-es memória, 4xAGP). Ezzel szemben a chipset legalább 6 (!) eltérő verzióban került tényleges gyártásra, ezáltal meglehetősen nehézkessé téve az egyes gyártmányok megkülönböztetését. Elkerülendő a vásárlást követő kellemetlen meglepetéseket, minden potenciális felhasználó számára javaslom a gondos előzetes tájékozódást, továbbá a választás megkönnyítése céljából egyúttal tanácsolom az alábbi, a jelenleg is forgalomban lévő Savage4 változatokat bemutató **2. táblázat** áttanulmányozását.

Sajnos egyes grafikus kártyák lapkakészletének beazonosítása az S3 által közzétett hivatalos információk birtokában sem végezhető el teljes bizonyossággal, hiszen pl. a Creative Blaster chipsete 2xAGP busza és 110/110 MHz-es mag/memória órajele alapján egyértelműen GT L modellnek tűnik, míg 32 MB memóriája (és a gyártó állásfoglalása) PRO változatként definiálja. A kaotikus helyzetet tovább bonyolítandó, a Gainward által forgalmazott és szintén Savage4 PRO alapú Cardex GX4 működési frekvenciája 110/125 MHz, az általam tesztelt, Savage4 PRO+ köré épített Diamond Stealth III S540 alapbeállításainak vizsgálatakor pedig hitetlenkedve fedeztem fel a 150/143 (!) MHz-es értékeket. (Creative-Diamond: 0-2)

** A Diamond Stealth III S540 tesztelésekor az órajelen túl további kellemes meglepetésekben is részem volt, ti. a kártyához tartozó CD lemez a Zoran SoftDVD lejátszóján túl az S3 "Savage Island" elnevezésű demóját is tartalmazza. Az alapvetően Tomb Raider klónként definiálható program nagyszerűen érzékelteti az S3TC technológiában rejlő lehetőségeket, hiszen közel 200 MB-nyi (!) textúrát vonultat fel mindössze néhány perc alatt. Meglepő módon a rendkívüli méretű grafikus adatbázis ellenére a kielégítő mértékű képkocka/másodperc mutatók (30+) eléréséhez a 300 MHz-es processzorral és 64 MB memóriával ellátott konfiguráció is elegendő.

MINDEN IDŐK LEGROSSZABB FANTASY REGÉNYE – A 4. SZINTŰ VADEMBER A 3. SZINTŰ FEKETEMÁGUS ELLEN

Azon kevesek jutalmául, kik állhatatosan kitartottak a cikkíró minden ellentétes irányú mesterkedése dacára, következzenek hát végre a jó párezer karakterrel korábban megígért teszteredmények. Természetesen valamennyi mérés azonos hardver- (Abit BH6 alaplap, Intel Celeron 300/450 MHz processzor, 64 MB RAM, Quantum EL HDD, Creative 5xDVD) és szoftverplatformon (Windows 98, DirectX 6.1, 16 bites színmélység) történt, a táblázatokban feltüntetett

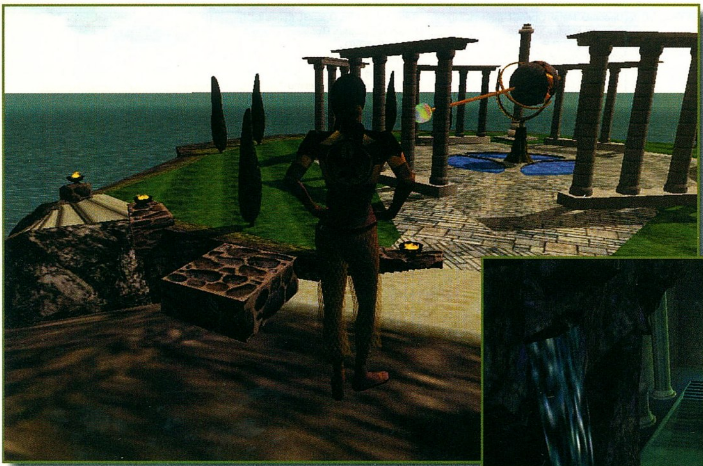
2. Táblázat

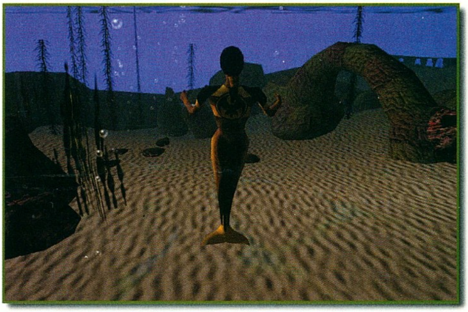
Azonosítási kód	Termék	Busz típusa	Órajel memória/mag	Max. memória méret	Tükioszás
86C397P	Savage4 PRO+	AGP 4X/2X	143MHz/125MHz	32MB	AIC
86C397	Savage4 PRO	AGP 4X/2X	125MHz/110MHz	32MB	AIC
86C396P	Savage4 PRO-M+	AGP 4X/2X	143MHz/125MHz	32MB	M/B
86C396	Savage4 PRO-M	AGP 4X/2X	125MHz/110MHz	32MB	M/B
86C395	Savage4 GT	AGP 2X	125MHz/110MHz	16MB	AIC
86C394	Savage4 L	AGP 2X	110MHz/110MHz	8MB	AIC

3. Táblázat

	Gainward Cardexpert GX3 (100 MHz)	Gainward Cardexpert GX3 (115 MHz)	Creative Blaster Savage4 (110/110 MHz)	Creative Blaster Savage4 (143/143 MHz)	Diamond Stealth III S540 (150/143 MHz)	3dfx Voodoo3 2000 (143/166 MHz)
3Dmark99 Max 640x480	2986	3045	3793	3805	3844	3532
3Dmark99 Max 800x600	2425	2697	3281	3743	3748	3534
3Dmark99 Max 1024x768	1506	instabil	2096	2742	3053	3277

4. táblázat	Gainward Cardexpert GX3 (100 MHz)	Gainward Cardexpert GX3 (115 MHz)	Creative Blaster Savage4 (110/110 MHz)	Creative Blaster Savage4 (143/143 MHz)	Diamond Stealth III S540 (150/143 MHz)	3dfx Voodoo3 2000 (143/166 MHz)
3Dmark99 Max 640x480	2986	3045	3793	3805	3844	3532
3Dmark99 Max 800x600	2425	2697	3281	3743	3748	3534
3Dmark99 Max 1024x768	1506	instabil	2096	2742	3053	3277





értékeket az egyes tesztprogramok min. háromszori futtatása során rögzített számok átlagából nyertem.

3Dmark99 Max teljesítmény 3-4. táblázat

A 3Dmark99 Max ugyan kétségkívül a jelenlegi legalkalmasabb segédeszköz az egyes grafikus kártyák komparatív megmérettetésére, ám az általa adott pontszám pusztán az első két rész (Race, FPS) során mért képkocka/másodperc értékekből kerül kiszámításra. Habár ennek megfelelően a Savage4 alapú kártyák lényegesen jobb képminősége és némileg szélesebb 3D effektus palettája nem jelenítődik meg megfelelő súllyal az értékelésben, az S3 lapkakészlete mind 640x480-as, mind 800x600-as felbontásban képes a Voodoo3 2000 felé kerekedni. Az 1024x768-as felbontásban azonban már a 3dfx chipset nyers ereje (266 Mtexel/sec!) dominál, a képpontok számának további növekedésével pedig fölénye mind jelentősebbé válik. Sajnos a Savage3D és a Savage4 közötti teljesítménykülönbség némileg alatta marad előzetes várakozásaimnak, kb. 20-50% között mozog, általában inkább ezen érték alsó határához közelítve.

Direct3D teljesítmény – Expendable Timedemo 5. táblázat

A Direct3D teljesítmény mérésére ideálisnak tűnt a Rage legújabb, technológiai újdonságok egész sorát felvonultató (hardver alapú „environmental bump-mapping" és S3TC) programja, amelyben is egyszemélyes mészárszékként funkcionálva sulykolhatjuk földi civilizációnk mély mögöttes tartalommal bíró filozófiáját (MDK) a tanítás hatására csakhamar kocsonyássá váló idegen agyakba. A textúratömörítést támogató 3D motor ellenére a Voodoo3 fps-ek frontján aratott győzelme egyetlen percig sem lehetett kétséges, igaz, a Savage4 32 bites üzemmódokban jelentkező, vizuális téren élvezett fölénye lényegében kiegyenlíti a hátrányt.

OpenGL teljesítmény – Quake II crusher 6. táblázat

Igazság szerint az Expendable és Unreal színvonalú programok létének tudatában kissé anakronisztikusnak tartom a szürke közel 65 000 árnyalatát felvonultató Quake II tesztprogramként való felhasználását, ám a napjainkban is népszerű FPS fanatikus rajongótáborának bosszúját elkerülendő ezirányú méréseket is végeztem. A két 3D gyorsító teljesítménye között egyetlen felbontás esetén sem érződött szignifikáns különbség, s ez az elfogult tesztelőnek lehetőséget nyújt arra, hogy ismételten az S3 lapkakészletének lényegesen jobb képminőségére hivatkozva a Savage4-et nyilvánítsa győztesnek.

Glide vs. Metal – Unreal Timedemo 7. táblázat

Az Unreal segítségével végrehajtott tesztsorozat a konkurens chipsetek közötti összecsapás legérdekesebb felvonásának ígérkezett, ti. mindezidáig egyedül a Savage és Voodoo chipsetek köré épített kártyák tulajdonosai dicsekedhetnek a program "native API"-ra optimalizált verziójával. Elméletileg ugyan az OpenGL és a Direct3D

5. táblázat	Diamond Stealth III S540 (150/143 MHz)	3dfx Voodoo3 2000 (143/166 MHz)
Expendable Timedemo 640x480	40,88	44,25 fps
Expendable Timedemo 800x600	32,76	40,43 fps
Expendable Timedemo 1024x768	23,97	33,61 fps

6. táblázat	Diamond Stealth III S540 (150/143 MHz)	3dfx Voodoo3 2000 (143/166 MHz)
Quake II crusher 640x480	46 fps	44 fps
Quake II crusher 3Dmark99 Max 800x600	43 fps	42 fps
Quake II crusher 1024x768	29 fps	32 fps

7. táblázat

	Diamond Stealth III S540 (150/143 MHz)	3dfx Voodoo3 2000 (143/166 MHz)
Unreal Timedemo 640x480	50,46 fps	57,13 fps
Unreal Timedemo 800x600	36,95 fps	54,29 fps
Unreal Timedemo 1024x768	23,25 fps	44,07 fps

támogatás is biztosított, ám ezen üzemmódok sebessége és képminősége eleddig nyomába sem ért a Glide alapú környezet hasonló mutatóinak. Nos, az S3 Metal jóvoltából a helyzet gyökeres változások előtt áll, ti. a Savage4 – habár teljesítménye továbbra sem ér fel a Voodoo3-éhoz - 800x600-as felbontásban, 32 bites színmélység mellett az általam eddig tapasztalt legfelemelőbb 3D-s vizuális élményt nyújtja.

AZ EPIKUS VÉGKIFEJLET – AZ ELSŐ DÖNTETLEN AZ IPARÁG TÖRTÉNETÉBEN

A Diamond Stealth III S540 és a 3dfx Voodoo3 2000 összecsapását követően immáron csak a végső győztes személyének megnevezése várat magára, ám ez szokásomtól eltérően elmarad. Nem véletlenül, hiszen mindkét lapkakészlet oly erények sokaságát mutatta fel, melyek megléte bizonyosan nem kerüli az olvasók figyelmét, mindenki számára lehetővé téve az igényeihez leginkább illeszkedő termék kiválasztását. Azoknak, akik a Savage4 alapú termékek irányában kötelezik el magukat, mindenképpen a Diamond modell vásárlását javaslom, hiszen mind teljesítmény, mind szoftverháttér tekintetében a jelenlegi legattraktívabb "Vadembert" tisztelhetjük személyében.

DIAMOND STEALTH III S540 (150/143 MHZ)

Pro

- Kiváló 3D teljesítmény 640x480-as és 800x600-as felbontásban
- Kiváló 3D képminőség
- Csekély teljesítménycsökkenés (5-15%) 32-bites renderelés esetén
- S3TC
- Metal API
- Hardveresen támogatott DVD dekódolás

Kontra

- Közepes 3D teljesítmény 1024x768-as felbontásban
- Gyenge 3D teljesítmény 1280x1024 és e feletti felbontásokban
- Gyenge skálázhatóság

3DFX VOODOO3 2000 (143/166 MHZ)

Pro

- Kiváló 3D teljesítmény szinte valamennyi felbontásban
- Glide API

Kontra

- 32-bites renderelés hiánya
- Közepes 3D képminőség

Varsányi András
Joshua7401@hotmail.com

Pixel Multimédia
1088 Budapest,
Rákóczi u. 13.
Tel.: 266-6059 Fax: 318-6651
www.pixel.hu
INFO

TV Surf

TALLÓZÓ

A hazai gyakorlatban ma még szinte minden felhasználó számítógépet (PC, Mac, Amiga...) használ Internetezésre. Az átlagos user nem is igen ismeri a Set-top Box kifejezést, vagy ha hallott is már róla, nem tudja, mit takar. Tőlünk nyugatabbra, de legfőképpen az óceán túloldalán viszont mindez sokkal elterjedtebb. Adott egy – legfőképpen külső telefonmodemhez hasonlító – doboz, amelybe gyakorlatilag minden bele van építve, ami az Internet böngészéséhez szükséges (modem, böngésző szoftver stb.). Ehhez tartozik az – általában infrás vagy rádiós – billentyűzet, amellyel az adatokat vihetjük be a készülékbe. A kép megjelenítéséhez általában TV-készüléket vagy PAL/NTSC video monitort használhatunk. A rendszer viszonylag egyszerű felépítésű, könnyen összeszerelhető, és a PC-hez képest majdnem tönkretehetetlen. Ennek persze korlátjai is vannak, hiszen az adatok továbbvitele számítógépre nehézkes, a grafikus felbontást 640x480-nál nagyobbra tenni nem ajánlatos stb. Persze, mindenre lehet megoldást találni.

A tesztre kapott TV Surf elnevezésű szerkezet két ízlésesen kivitelezett dobozban érkezett. A nagyobbik tartalmazta a vevőkészüléket és a szükséges egyéb alkatrészeket, kábeleket. A másikban az infravörös jeladóval felszerelt billentyűzet kapott helyet. Az egész berendezés üzembe helyezése kb. 5 percet vett igénybe. A bekonfigurálás már egy kicsit több időbe tellett, de mivel ezt a műveletet (jobb esetben) csak egyszer kell elvégezni, ez sem volt gond. A beállításkor – a PC-hez hasonlóan – meglehetősen sok adatot meg kell adnunk. Így a felhasználói nevet, jelszót, telefonszámot, DNS címet, PROXY címet stb. A készülékkel a Netezés mellett e-mail szolgáltatást is el tudunk érni, így ennek adatait is meg kell (lehet) adni. A bekonfigurálás után az adatok a belső 2MB-os FLASH RAM-ba kerülnek. Ez tárolja továbbá a fogadott e-mail üzeneteket, a kedvenc Internet címeket stb.

A szerkezet lelke a 66 MHz-es PA-RISC processzor, amely teljesen elegendő a NetFront böngésző és E-mail szoftver zökkenőmentes futtatására. A gyors böngészés alapfeltétele a letöltött adatok (képek, HTML kód) átmeneti tárolása (cache-elése). Erre a célra 4 MB RAM-ot építettek a készülékbe. A magyar telefonvonalak ismeretében teljesen megfelelő sebességű 33.6-os modem biztosítja a kapcsolatot a szolgáltatóval. A készülék előlapján titokzatos vízszintes nyílás található, amely a SMARTCARD olvasó helye. Ezt a lehetőséget majd a továbbfejlesztett TV-Surf egységben tudjuk kihasználni. Így az adatok átvitele PC-re megoldottá válik. Személyes véleményem szerint egy PCMCIA flash RAM csatlakozás beépítése sokkal okosabb megoldás lenne, nemcsak annak jobb elterjedtsége miatt, hanem mert sokkal nagyobb memóriakapacitású kártyák léteznek ezzel a csatolófelülettel. Az adatmozgatás hiányosságának kompenzálására nyomtatóportot szereltek a szerkezet hátlapjára, így e-mailjeinket karakteres üzemmódot ismerő nyomtatóval kinyomtathatjuk.

PC Guru Teszt

SakmaN
Sakman@vogel.hu

Spieler Computer
1083 Budapest,
Illés u. 40.
Tel.: 334-3715 Fax: 210-9108
E-mail: spl@mail.matav.hu
INFO

Kézben az Intel 810

TALLÓZÓ

TAJVANI ALAPLAPGYÁRTÓK – A "HÁRMAK BANDÁJA" AZ "AMERIKAI KERESZTAPA" ELLEN

Az alaplapok gyártásában érdekelt tajvani cégek kategorizálására kétségkívül szempontok sokasága kínálkozik, mégis, a talán legkézenfekvőbb differenciálási tényezőnek a gyártmányaik alapját képező technológia tűnik. A fenti gondolatmenet logikáját követve a szigetország vállalatai alapvetően három nagyobb csoportba sorolhatóak: az Ali-Sis-Via pártiakra, az Intel-függőekre és a Semlegesekre.

Az első csoportba tartozó gyártók az európaitól horizontálisan eltérő szemberendezkedésű szakemberek zsenialitására esküsznek, ennek megfelelően alaplapjaikban kizárólagosan az Ali-Sis-Via "Szentháromság" által szállított lapkakészleteket használják fel. Természetesen elkötelezettségük kialakításában a Tajvanra importált ifjú mongol fejlesztőmérnökök emberfeletti teljesítményén túl az árak is rendkívül fontos szerepet játszanak: a "Hármak bandája" által kínált chipsetek ugyanis minden esetben lényegesen olcsóbbak a hasonló amerikai termékeknél. Mindezek ismeretében kevéssé meglepő, hogy a fenti csoportot általában kisebb méretű, viszonylag tőkeszegényebb, napjaikat szinte teljes ismeretlenségben tengető cégek alkotják.

Az ellentétes pólus, az Intel-függők tábora már jóval erősebb pénzügyi háttérrel rendelkező, nemzetközileg is jegyzett vállalatok sorából áll össze, amelyek a távoli, ám mégis mindenütt jelenlevő amerikai cég "enyhe" nyomására látszólag véglegesen lemondtak a hazai fejlesztőkkel való együttműködésről, vagy legfeljebb másodvonalbeli gyártmányaikba építik be azok lapkakészleteit. Persze, nem szabad megfeledkeznünk az Intellel ápolt jó viszony kapcsán jelentkező egyéb előnyökről sem, hiszen a kizárólagosság fejében az "Amerikai keresztapa" gyakorta szemet huny klientúrájának kisebb-nagyobb botlásai felett: a vele szinte szimbiózisban élő Abit számára például a BX chipsettel kapcsolatban nemcsak a meglehetősen sokat bírált "Softmenu", hanem az UltraDMA-66 technológia integrációját is engedélyezte.

Végezetül a harmadik csoport tagjai, a Semlegesek azon kiválasztott kevesek közül kerülnek ki, akik világpiaci súlyuknál fogva akár a két ellenféllel való egyidejű kooperációt is megengedhetik maguknak: az Asuson és a FIC-en kívül talán csak a SpaceWalker elnevezésű alaplapjairól elhíresült Shuttle sorolható még nyugodt szívvel a legbefolyásosabb tajvani gyártók eme belső köréhez. Az elsősorban Intel és Via lapkakészletek köré épített termékei révén hazánkban is jelentős piaci részesedést magáénak tudó Shuttle nem először tűnik fel a PC Guru hasábjain, hiszen lapunk ezt megelőző számában a cég csaknem teljes alaplapi termékskálája ismertetésre került. Időközben szerkesztőségünknek lehetősége nyílott az "Űrjárók" legújabb, Intel 810 chipset alapú generációjának két tagját is tüzetesebb vizsgálat tárgyává tenni, sőt, a tesztsorozat során szerzett tapasztalatainkat az olvasók fokozottabb szellemi épülése végett nem átalljuk közkincsé tenni.

TECHNIKAI SPECIFIKÁCIÓK - AZ IDEÁLIS 90-60-90?

A Shuttle láthatóan már a nevezéktan terén is differenciálni kívánt az átlagos felhasználó asztalára szánt gyártmányai és az elsősorban rendszerintegrátorokat és a low-end piaci szegmenset megcélzó újdonságai között, hiszen míg az előbbiek mindegyike HOT-xxx típusjelzéssel került forgalomba, addig a két legfrissebb jövevény személyében az egyszerű (ám sokatmondó!) nevű ME17/ME18-at, ill. AE14-et tisztelhetjük.

Miután olvasóink valószínűleg ismét elégedetten állapították meg, hogy a tajvani gyártókat ezúttal sem hagyta cserben legendás fantáziájuk, bizonyára már türelmetlenül várják a vizsgálati alanyok egyéb paramétereinek (mell-, derék- és csípőbőség) közzétételét is. Lásd a táblázat.

Intel Celeron 450 MHz processzor, 64 MB PC100 SDRAM	ME17/ME18-integrált Intel 2D/3D grafikus gyorsító	AE14-integrált Intel 2D/3D grafikus gyorsító	Diamond Stealth III S540-S3 Savage4 Pro+ lapkakészlet
3DMark99 Max 800x600, 16 bites színmélység	2432 3Dmarks	2608 3DMarks	3748 3DMarks
3DMark99 Max 1024x768, 16 bites színmélység	1704 3Dmarks	1828 3DMarks	3058 3DMarks

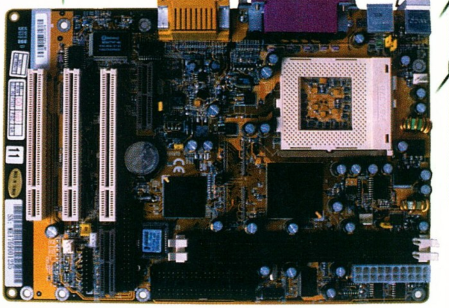
KAPCSOLATFELVÉTEL – AZ "ŰRJÁRÓK" ELSŐ FÖLDET ÉRÉSE

"Nekem tetszik... olyan kis aranyos." –fogalmazta meg tömören véleményét Shoo barátom, miután sikeresen felépült a két alaplappal való közvetlen vizuális kontaktust követő első sokkból. Valóban, méreteivel kapcsolatban mind az AE14, mind a ME17/18 rászolgált a dicsérő jelzőre, sőt, ez utóbbi MicroATX formájú modell az általam valaha látott legkisebb (240x170mm!) alaplapként iratkozott fel a történelemkönyvek lapjaira.

A PCI csatlakozók számának örvendetes növekedése mellett (AE14, 5 ill. 6) figyelmet érdemel az ISA foglalatok egyes típusok

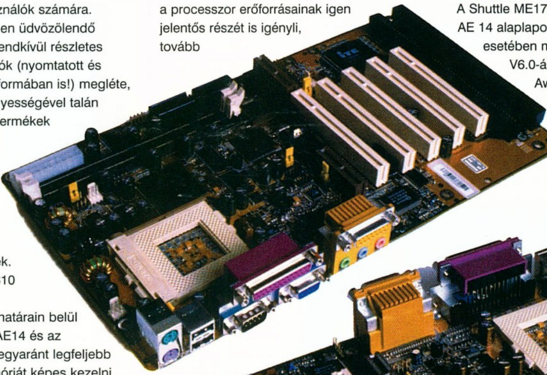
(ME17/ME18) esetében történő teljes eltűnése, valamint az UltraDMA 66 támogatás (max. 66 MB/sec HDD adatátviteli sebesség) megjelenése is. Feltűnik továbbá az Intel 810 lapkakészlet alapú gyártmányok számomra kissé kétes értékű újdonsága is, az AMR (Audio Modem Riser) port, amely, mint neve is jelzi, hangkártyák és modemek illesztésére alkalmas. Habár az új típusú csatlakozó mind

	Shuttle ME17/ME18	Shuttle AE14
CPU támogatás	266/66 – 500+/66 MHz PGA Celeronok 500+/100 MHz PGA Celeronok	266/66 – 500+/66 MHz PGA Celeronok 500+/100 MHz PGA Celeronok
Lapkakészlet	Intel 810	Intel 810
CPU konfigurálás	Automatikus CPU feszültség érzékelés. A CPU sebességének szoftver alapú beállítási lehetosége (BIOS)	Automatikus CPU feszültség érzékelés. A CPU sebességének szoftver alapú beállítási lehetosége (BIOS)
Memóriatámogatás	2x DIMM modul foglalat (max. 2x 256 MB PC 100 SDRAM)	2x DIMM modul foglalat (max. 2x 256 MB PC 100 SDRAM)
Grafikus vezérlő	Integrált Intel 2D/3D grafikus gyorsító	Integrált Intel 2D/3D grafikus gyorsító
Audio vezérlő	Integrált AC97 digitális csatlakozó	Integrált AC97 digitális csatlakozó
Bővítési lehetőségek	0x AGP, 3x PCI, 1x AMR, 0x ISA	0x AGP, 5x PCI, 1x AMR, 2x ISA*
I/O, USB interfészek	1x FDD, 2x PS/2 (billentyuzet és egér), 2x soros, 1x infravörös, 1x párhuzamos	1x FDD, 2x PS/2 (billentyuzet és egér), 2x soros, 1x infravörös, 1x párhuzamos
IDE vezérlő	2x UltraDMA 33/66 (max. 4 egység)	2x UltraDMA 33/66 (max. 4 egység)
Rendszer BIOS	Award BIOS V6.0 PG	Award BIOS V6.0 PG
Forma	MicroATX	ATX
További szolgáltatások	Továbbfejlesztett	Továbbfejlesztett
Megjegyzések: * Az 5x PCI/2x ISA kiszerelés mellett az AE14 6x PCI/0x ISA változatban is megjelent		



színében, mind elhelyezkedésében (egyébként sikeresen) azt a látszatot kívánja kelteni a gyanútlan vásárlóban, hogy egy ½ hosszúságú AGP foglalatról van szó, ezúton szeretném lebeszélni minden kedves olvasónkat arról, hogy "Megtaláltam a 4x AGP portot!" felkiáltással próbálja súlyos összegekért vásárolt TNT2 kártyáját az alattomosan csábító nyílásba illeszteni.

Követve a Microsoft PC99 ajánlása által rögzített alapelveket, mindkét alaplap külső csatlakozásai (PS/2, soros, párhuzamos, infravörös stb.) jól megkülönböztethető színkódokkal ellátottak, ezáltal nagyban megkönnyítve az installációt a kezdő felhasználók számára. Hasonlóképpen üdvözölendő fejlemény a rendkívül részletes dokumentációk (nyomtatott és elektronikus formában is!) megléte, amelyek igényességével talán csak a Tyan termékek



hasonló kézikönyvei vetekedhetnek.

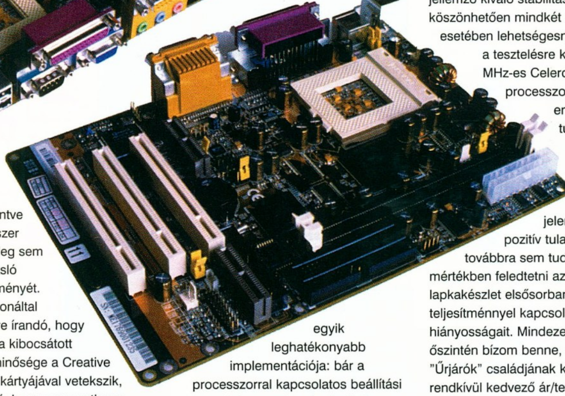
Az Intel 810 chipset adta lehetőségek határain belül maradva az AE14 és az ME17/ME18 egyaránt legfeljebb 512 MB memóriát képes kezelni. Sajátos módon a RAM órajele teljes mértékben független a processzor sebességének beállításaitól: legyen szó 66 MHz-es, vagy akár 100 MHz-es FSB-vel működő CPU-ról, a memória minden esetben 100 MHz-en üzemel.

3DMARK99 SLIDESHOW – SEGÍTSÉG, AZ AMERIKAIAK ELLOPTÁK AZ AGP PORTOT!

Sajnálatos módon az integrált grafikus vezérlő következtében mindkét gyártmány nélkülözni kénytelen a megszokott AGP portot, alaposan behatárolva ezáltal a későbbi fejlesztések lehetőségeit. Természetesen az alaplapon található 2D/3D gyorsító esetleges kiemelkedő teljesítménye sikeresen ellensúlyozhatná a fenti csatlakozó hiányát, azonban az Intel miden ellentétes tartalmú kijelentésének dacára ezen megoldás révén napjaink "low-end" videokártyáinak teljesítménye sem érhető el, lásd a táblázatot.

SZOFTVER ALAPÚ AUDIO - HANGOK, SUTTOGÁSOK, ZÖREJEK...

Az audio vezérlő alkalmazásának módja talán a kétes grafikus minőségnél is súlyosabb gondokat vet fel, hiszen az alaplapra szerelt AD1881 codec még részben sem tekinthető hardver alapú megoldásnak. Megfelelő működése ti. a különleges meghajtóprogramon túl a processzor erőforrásainak igen jelentős részét is igényli, tovább



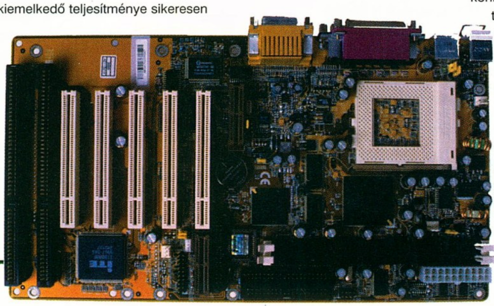
csökkentve a rendszer eredetileg sem kimagasló teljesítményét. Mindazonáltal előnyére írandó, hogy az általa kibocsátott hang minősége a Creative PCI 64 kártyájával vetekszik, továbbá, hogy egy esetleges második audio vezérlő beillesztésekor kiiktatása egy jumper segítségével egyszerűen végrehajtható.

A "KITÜNTETETT" BIOS RÉSZLEGES DIADALA – SHUTTLE SOFTMENU?

A Shuttle ME17/ME18 és AE 14 alaplapok esetében megjelenő V6.0-ás verzió az Award BIOS ez idáig általam látott egyik leghatékonyabb implementációja: bár a processzorral kapcsolatos beállítási lehetőségek terén kétségkívül nélkülözni kénytelen az Abit alaplapok által nyújtott egyes szolgáltatásokat, a hiányosságokat bőségesen ellensúlyozza a RAM konfigurálás és energiagazdálkodás területén kínált funkciókkal. Érdekes módon a felhasználói kézikönyv több alkalommal is teljesen szoftver alapú, közvetlenül a BIOS-ból történő CPU órajel szabályozást említ, ez azonban csak részlegesen került megvalósításra. A processzor szorzó beállításai ti. ténylegesen a BIOS segítségével végezhetők el, azonban ha a CPU (az alaplap által egyébként automatikusan detektált) FSB frekvenciáját is meg kívánjuk változtatni, kénytelenek leszünk a "hagyományos" jumpereket segítségül hívni. Az egyébként lenyűgöző változatosságban rendelkezésre álló FSB konfigurálási lehetőségek (66, 70, 75, 83, 90, 95, 100, 105, 114 124, 133, 140, 150 MHz) mellett az alapértéket legfeljebb 5 százalékkal meghaladó processzorfeszültség elérése is jumperek útján kivitelezhető.

A Shuttle alaplapokat mindig is jellemző kiváló stabilitásnak köszönhetően mindkét modell esetében lehetségesnek bizonyult a tesztelésre kapott 400 MHz-es Celeron processzor 450 MHz-en való túlhajtása. Sajnálatos módon az alaplap e téren jelentkező pozitív tulajdonságai továbbra sem tudták teljes mértékben feledtetni az Intel 810 lapkakészlet elsősorban grafikus teljesítménnyel kapcsolatos hiányosságait. Mindezek ellenére őszintén bízom benne, hogy az "Űrjárók" családjának két új tagja rendkívül kedvező ár/teljesítmény mutatója segítségével valószínűleg megtalálja az utat a vásárlók szélesebb tömegeinek szívéhez is.

Varsányi András
Joshua7401@hotmail.com



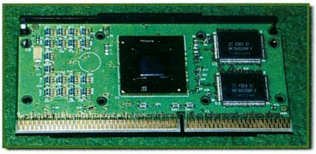
Juventus Team
1145 Budapest,
Róna u. 161.
Tel.: 221-5453 Fax: 221-5453
www.juventus-team.hu
INFO

Hardware fórum

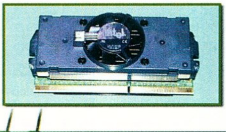
A Pentium III, azaz a Katmai processzor egyre csökkenő ára miatt elérhető közelségbe került. Mit kell tudnunk róla? Ez már a harmadik generációs, Pentium II architektúrára épülő Intel processzor, 0,25 mikronos technológia, 2,0V-os core-feszültség, 512Kb másodlagos cache-memória. Mi benne az újdonság? Az úgynevezett KNI (Katmai New Instructions), azaz a Katmai Új Utasításkészlet. Hasonlóan a szép emlékű MMX utasításkészlethez, a processzor képes elsősorban a multimédiás programok lényegesen gyorsabb futtatására, beleértve a 3D-s műveleteket is, persze, csak akkor, ha a megfelelő szoftver-támogatás ehhez rendelkezésre áll. Ez kicsit hasonló az AMD 3DNow! utasításkészletéhez, ami nem véletlen: az Intel is tanul. Ismerve a hatalmas cég agresszív üzletpolitikáját, az összes szoftvergyár rövid időn belül alkalmazni fogja a KNI támogatást. Előzetes tesztek szerint ez a támogatás 40-60 százalékkal megdobja majd az adott programok futási sebességét. Én jelenleg egy programot ismerek, amelyik valóban kihasználja a KNI-t, és ez a 3Dmark 99 Max tesztprogram.

Itt az azonos órajelű Pentium II, illetve a Katmai közötti különbség eléri a 25 százalékot, természetesen az utóbbi javára. A processzor az úgynevezett SECC 2 kivitelben készül, ami jelentősen különbözik az eddigi PII felépítéséről, inkább a Celeronhoz hasonlít. A megszokott Pentium II hűtőeszközök nem használhatók, a SECC 2 hűtést, melyet a hátoldalon rugóslap rögzít, 4 furaton keresztül kell a processzorra erősíteni. Jelenleg 450, 500 és rövidesen 550MHz-es kivitelben gyártják. Az Intel tervei szerint – miután a tokozás meglehetősen megdrágítja a gyártást – a 370-es foglalatba illeszthető Pentium III procik is lassan a piacra kerülnek. És hogy semmi sem tökéletes? Ezt tudjuk régen, de az Intel maga is igen meggyőző bizonyítékkal szolgált. Tudniillik a legújabb, i810-es chipsettel szerelt alaplapok első kiadásaiban a Pentium III-as procik rendre fagynak. Hogy ez most BIOS, avagy chipset hiba-e, azt jelenleg meglehetős homály fedi. Mindenesetre a régi elv ismét bebizonyosodott: nem kell minden újdonságot azonnal megvenni, bosszankodjanak előbb mások. Visszatérve a Pentium III-ra, mint minden új termék esetében, ezzel kapcsolatban is mindenféle hírek keringenek. Az első az, hogy az Intel bevezette a teljes lockot, azaz a proci nem tuningolható, kizárólag a névleges órajellel, illetve szorzóval működik. Ennek van valami alapja, de még – szerencsére – nem igaz. A második durvább valamivel, e szerint a Pentium III-as processzorokat a túlhajtás ellen olvadóbiztosítékkal védik. Persze, mint a vasalót.

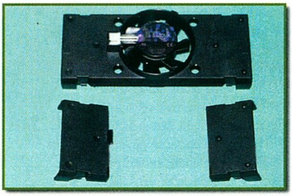
Ott van benne egy biztosíték valahol, ha meghajtod, kiolvad, és viheted a villanyszerelőhöz. Ez hatalmas ostobaság, ahogy azt az alább következők bizonyítani is fogják.



Mint a képen látható, a kivitel csaknem azonos a Celeron processzorok esetében megszokottakkal. A nagyobbik alkatrész maga a processzor, a méret ne tévesszen meg senkit, a 9,5 millió tranzisztort tartalmazó mag a középső kis négyzet, a keret pedig a processzorlábak kivezetéseit tartalmazza. Jobb oldalon a 2 db, egyenként 256Kb-os másodlagos cache-memória látható. A proci meztelen, közvetlenül érintkezik a hűtőbordával. És itt álljunk meg egy szóra. Miután a processzor-mag mindössze 1cm x 1cm, az összes keletkezett hőt ezen a parányi felületen adja le, ellentétben az eddigi Pentium II processzorok mintegy négyszer nagyobb külső felületével. Ez a névleges órajelen nem tragikus, annál inkább az tuning esetében, melynek során a gyári, Intel hűtés nem elég, hanem módosítani kell azt.

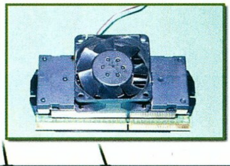


Ez a processzor gyári hűtése. A ventillátort tartalmazó műanyag fedél könnyen eltávolítható, a rendkívül jó minőségű hűtőborda alatta helyezkedik el. Ennek eltávolítása rendkívül körülményes, és nem is ajánlom. Ha valaki mégis rászánná magát, készüljön fel hosszú és kínos szenvedésre. Mindent megpróbáltam, és a legjobbnak az az eljárás bizonyult, hogy a hátsó műanyag fedél műanyagpöcköt rögzítő furataiba megfelelő méretű lemezcsavart hajtottam. Ez szépen, lassan kinyomta azt az átkozott pecket. Más megoldást nem ajánlok, mert könnyen tönkretehetjük a drága procit. A borda és a processzormag között különleges hővezető anyag található, mely a keletkező hő hatására kitölti a mikroszkopikus egyenetlenségeket. A bordát eltávolítása után soha többé nem lehet az eredetivel azonos módon visszarakni, és ez jelentősen lerontja a hőátadást. Amennyiben mégis úgy döntünk, hogy nem gyári hűtést alkalmazunk, a piciny processzor-mag és a borda teljes felületű érintkezése életfontosságú. Összerakás után ezt fény felé tartva ellenőriznünk kell. Lássuk, mit tehetünk a megfelelő hűtés érdekében.



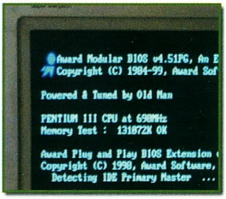
Szereljük le a műanyagfedelet, és a képen látható módon fűrészeljük le a két oldalát.

A lefűrészelt darabokat helyezzük vissza a bordára, közéjük



illesszünk egy 6x6 cm-es nagyteljesítményű ventillátort.

Az oldaldarabokat és a ventillátort hőpisztollyal rögzítsük egymáshoz, illetve a bordához. A ventillátor alsó és felső pereménél maradó réseket szintén töltsük ki, hogy egy csepp levegő se menjen kárba. Így kiváló minőségű hűtéshez jutunk, mely lehetővé teszi a tuningot. És most lássuk, hol tartunk.



Nos, sokféle képet lehet látni túlhajtott processzorokról. Ezeket általában valamilyen képlopóval készítették, grafikus felülettel, így – mint tudjuk – igen könnyen manipulálhatók. Ezt a boot-képernyőt én készítettem egy – a fenti, átalakított hűtéssel rendelkező - PIII-500-as proci bejelentkezéséről. Nem csalás, nem ámítás, ez bizony 690MHz. A processzor természetesen ezen az órajelen nem stabil, megfelelően csak 645MHz-en megy. A tuningolás szempontjából a másodlagos cache-memória majdnem a legkritikusabb alkatrész. A processzorén kívül ennek gyorsasága szabja meg az elérhető csúcssebességet. Mondok erre példát is. Tegyük fel, van egy procink, amelyik kifogástalanul megy 400MHz-en, 450-en pedig fagy, bizonytalan. Amennyiben a BIOS-ban kikapcsoljuk az L2 cache-t, csodák csodája, a proci kifogástalanul megy. Ezt a megoldást nem ajánlom senkinek véglegesen, mert a cache kikapcsolása nagyobb veszteség, mint az órajelnöveléssel elérhető nyereség. Mind a PIII-450, mind pedig az 500-as 4ns-os cache memóriákkal készül. Az elvben elérhető legmagasabb órajel 275MHz, és miután a másodlagos

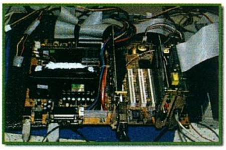
cache a Pentium III-ban is az órajel felével ketyeg, a proci elvben csak ennek kétszeresével, azaz 550MHz-en mehet. De bizony megy az feljebb is, mint láttuk és látjuk. Véleményem szerint a cache-chipeket is válogatják, pontosan úgy, mint mondjuk az nVidia TNT 2 chipeket. A jobbak jutnak az 500-asokba, a kevésbé jók pedig a 450-esekbe. Kíváncsi leszek, az 550-esbe milyen cache kerül majd.

Ez a valóság, barátaim, amely azért nem olyan rossz, valljuk be. Mindannyiunk örömére nem még nem került sor a beígért teljes órajel+szorzó lockra, maradt a szorzólock, így ez a processzor csak ötszörözni tud. De miután a legtöbb alaplap – Abit, Asus – a 100MHz feletti órajelekkel bőven ellátott, a kísérletezésnek tág tere marad. A proci 645MHz-en 2,2V core-feszültséggel teljesen stabil. Miután az 500-as ára még meglehetősen magas, vessünk egy pillantást a jóval olcsóbb 450-es kivitelre is, mit várhatunk ettől?

Ez 450-es PIII, melyről a fenti módszerrel eltávolítottam a fekete borítást, és jól hátba is hűtöttem. Mint kiderült, erre nem lett volna szükség, de olyan gusztustalan, hogy nem volt szívem levenni róla. Ez a kicsike vajon mit tudhat?

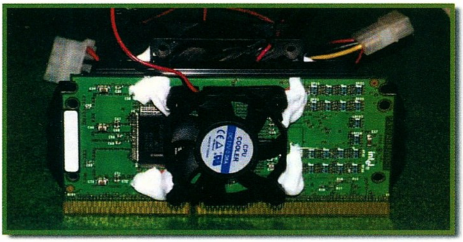
A proci bent figyel a tesztgépben. Jól látható a hátsó, nagyméretű ventillátor is. Na, nem csigázom tovább a fantáziátokat...

Ez bizony 581MHz. Se több, se kevesebb. Elindult 600-on is, de nem volt stabil. Ha azt vesszük, hogy az eredeti 500-as ára 100 ezer körül jár áfa nélkül, a 450-es viszont úgy 66 ezer, akkor bizony nagyon



megéri. Vásárláskor meg kell nézni a proci azonosítóját. Ezek dobozosak, a 450-es SL3CC, az 500-as SL3CD, Maláj gyártmányúak. Nem mondom, és nem is mondhatom, hogy mindegyik megy ennyit, de jelentős eséllyel komolyan tuningolható. A 450-es sorozatban felbukkantak az OEM, úgynevezett tálcás darabok is. Volt szerencsém olyan Fülöp-szigetekbeli gyártmányúhoz, amelynek egészen más azonosítója volt. Nem is ment egy centit se...

Sokan felteszik – mondhatni szemrehányóan – azt a kérdést, hogy miért nem foglalkozom a Super 7-es alaplapokkal és az AMD processzorokkal. Ezt ugyan már többször említettem, de elmondom ismét. Amikor a Celeron 366A proci 14 ezer forint körül jár, az Abit BH6, vagy BX6 alaplap ára is emberi, akkor minek kell görcsölni a Super 7-es alaplapokkal? Az Asus P5B, amely ebben a műfajban a legjobb, szintén 20 ezer forint körül mozog,



az AMD viszont nem tuningbajnok, hiszen jól látható, hogy a gyár milyen kínosan válogat: lehet kapni 333-as, 350-es kivitelben. Átlagosan 5 százalékkal mennek talán feljebb, a Celeronok pedig – még most, a nehezebb időkben is – 15-20 százalékot azért tudnak. Ezért nem foglalkozom az AMD procikkal, még azzal együtt sem, hogy a 3Dnow! tényleg emel a játékteljesítményen. De ma, a Voodoo 3 és a TNT 2 idején ennek túl sok jelentősége már úgysincs.

Ha már itt tartunk, akkor nézzük ezt a két sebességbajnokot. Kipróbáltam mind a kettőt, és a saját véleményemet írom le. Teszteltem a 3dfx Voodoo 3 2000-es, a Diamond V770-es és az Asus V3800 Ultra TNT 2 kártyát. A Voodoo 3 AGP, illetve PCI buszos, a TNT 2 pedig csak AGP-s kivitelben kapható. A kártyák telepítése gyors, gondmentes. A Voodoo 3 a legkisebb, legolcsóbb kivitel, 10ns-os Hitachi ramokkal szerelve. 20db-ból válogatva 2 db-ot találtam, melyek mentek 175-180 MHz-en, persze nem a gyári hűtéssel: ventillátor került a bordára. A TNT 2-k közül inkább a Diamonddal foglalkoztam, az Asus egyelőre nagyon drága. Jelenleg is V770-es megy a gépemben, és ennek a hűtőbordájára is került ventillátor. Igen régen vacakolok gépekkel, hűtéssel, ezzel, azzal. És még mindig meglepődöm, hogy egy mezei ventillátor csodákat tud művelni. Az nVidia chip hűtőbordája rendesen melegszik, kézzel érintve még tuning nélkül is forró. Egy egyszerű Pentium ventillátor felrögzítésével a borda csaknem hideg. Hasonló a helyzet a Voodoo 3-mal is.

És hogy mi a véleményem? Nem beszélek arról, hogy a TNT 2-n 32Mb ram dolgozik, a Voodoo 3-on pedig csak 16Mb, és arról sem, hogy a TNT 2 32 biten, azaz true-colorban renderel, a Voodoo 3 viszont csak 16 biten, azaz high colorban. Én a TNT 2-re szavazok. Szerintem a képe sokkal szebb, s a teljesen mezei, OEM kivitel hibátlanul megy (125)160MHz-es core, és (150)175MHz-es memóriasebességgel. Összehasonlításképpen: a TNT Ultra 150/183-ról indul. A zárójeles értékek a "mezei" TNT 2 kártyák alapértékei. Az Asus Ultra 5,5ns-os SGRAM-mal, a Diamond Viper V770 6ns-os SDRAM-mal készül. Ha belegondolunk, hogy a 486-os és az első Pentium I-es alaplapokban a 15ns-os másodlagos cache-memória ritka kincs volt... Az Ultra kártyák azonban nemcsak a válogatott grafikus processzorban és a gyorsabb memóriában különböznek az olcsóbb kivitelektől, hanem a kártya saját tápegysége éppen a magasabb működési frekvencia miatt is jobb, stabilabb.

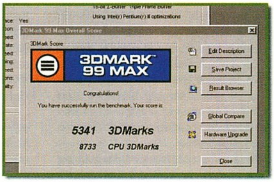
Felül az Asus full-extrás, alul a Diamond mezei TNT 2, az utóbbi még gyári állapotában, ventillátor nélkül.

A Voodoo3 2000 is jó. A Voodoo2-nél és a Banshee-nél is sokkal szebb a képe. Ez a második generációs Banshee kártya azoknak készült, akiknek a pénztárcája laposabb, de szeretnek játszani, mégpedig szaggatásmentesen. Ma, mikor majdnem mindenkinek 400MHz körüli, vagy ennél is gyorsabb Celeron ketyeg a gépében, ennyi pénzért jobb megoldás nincs. De én akkor is a 32Mb-os TNT 2-t szeretem jobban. Az nVidia túl van a tízmilliomodik eladott chipen, és ez jelent valamit.

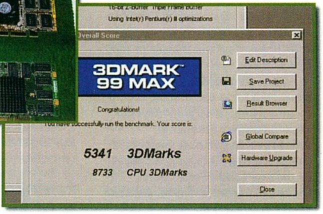
A 3dfx ebben az irgalmatlan 3D versenyben nagy előnnyel indult, de a versenytársak – nVidia, Matrox, Permedia stb. – úgy tűnik, felzárkóznak, sőt. Ebből a versenyből különben mi, felhasználók kerülünk ki győztesen, hisz annyi kiváló kártya kerül a piacra, hogy az ember csak a fejét kapkodja, a választás pedig igencsak nehéz. Akinek se Voodoo 3-ra, se TNT 2-re sincs pénze, az nyugodtan vegye meg az egyre olcsóbb TNT 1 kártyák valamelyikét. Kiforrott driverek, megbízható támogatás, és nem mindenki Quake 3 versenyző. Ja igen, driverek. Én a V770-et a gyári, Diamond driverekkel telepítettem.

Időközben az nVidia kiadta az 1.88-as referenciadrivereket, melyek már tartalmazzák a 3 DNow! támogatást is. Nos, ezeknek köszönhetően a V770-es szépen felgyorsult, pedig nem is AMD proci van a gépemben.

Ez a 3Dmark 99 Max eredmény az eredeti Diamond driverekkel, tuning nélkül.



Ez pedig az nVidia referenciadriverekkel elért eredmény, szintén tuning nélkül.



Old Man
oldman@mail.matav.hu
http://www.internetto.hu/stb/hardver

Levrov

Guru levrov Brazil...hello Stb...Stb...Stb Net...Másik vélemény... e-mail 1962\11 Sör laza@vogel.hu

Helló népek. Bevallom őszintén, mindig azt hittem, hogy nyáron az emberek általában valami épeszű elfoglaltságot keresnek, mi több, találnak is maguknak. De nem. Eme megállapítást olyan abszolút megkérdőjelezhetetlen tényre alapozom például, mint a postaládámba behulló levelek mennyisége, amely most nyáron is a sok és a (censored) sok között van valahol. Ez nem baj, csak hát érdekes. Amúgy nem ezzel akartam kezdeni a levrovot, miután ez engem is beleértve senkit sem érdekel. Viszont. Aktualitás van. Mert ugye van most nyár jól, aminek örülünk, és még jó soká is tart, aminek szintén örülünk, ennek ellenére utolsó figyelmeztetésként közlöm, bár talán már megkésve, hogy hohó emberek, aki táborozni akar jönni, az aktiválja eszeveszett sebességgel magát, mert pótágyak idén sem lesznek, és aztán majd lesztek sopánkák, hogy izé meg bigyó, és de jó lett volna, ha mégis, de majd jövőre talán, vagy majd egyszer csak, de mégis, vagy mégse, bár jó lett volna, biztos. Azt hiszem, még egy ilyen mondat, és a korrektor lelő. (Szavadon foglak! :)) – a korr.) Mindegy. Mindenesetre én szóltam, és most látom csak, ezen akár meg is lehetne hatódni, hiszen milyen jó szívű is vagyok, most pedig jöjjenek a levelek.

DUMAPARTI

Hi Brazil!!!! Az újság nagyon kúl. Na, de most a lényeg: Kéne egy Guru Chat az Internetre... Ahol sok Guru-s meg olvasó meg mindenki beszélgethetne... Így egyből a kérdésekre választ kaphatnának. Igaz van telefon, de az más, ha ketten beszélgetnek mintha 100 vagy még többen... :)))) Ha van ilyen akkor én hülye vagyok, és bocsi akkor, hogy írtam és ezzel fáradtál. De ha nincs, akkor rakd be a LEV. ROV.-ba (igaz sört úgysem kapsz (tőlem)) talán egyszer a !!!!TÁBORBAN!!!! Na BYE!!!!

(Pitbull)

Guru chat valóban nincs az Interneten jelen pillanatban, szóval ne tartsd magad nagyon hülyének, csak amennyire feltétlenül szükséges. Legalábbis valahol azt hallottam, hogy ez így egészséges, de persze, sosem lehet tudni. Mindegy, nem ez a lényeg. Gyorsan végiggondoltam, hogy mikor is akarunk ilyesmit indítani, és aztán arra jutottam, hogy mostanában egyáltalán nem. Amúgy, ha jól belegondolok, ha lenne is chat, szinte sosem találnál rajta a rajongókon kívül senkit, hiszen a szerkesztőség tagjai napközben általában el vannak foglalva az újság készítésével (kivéve, amikor nem), este pedig a legtöbben valami értelmes dolgot csinálnak, és nem a Net előtt üldögélnek. Kivétel persze van, a Lilyvel, a Birddel meg velem például sokszor találkozhatnátok, mi súlyos netfüggőségben szenvedünk ugyanis. Mondjuk, aki nagyon akar, meg is talál minket, de nem mondom meg hogyan, legyen ez házi feladat. Na, meg jut eszembe. Egy frászt online dumaparti, meg monitor, meg ínhüvelygyulladás. Anno még valamikor februárban volt egy abszolút offline baráti csevegés a kedvenc sörözőnkben, ahova mindenkit szeretettel vártunk. Azt nem mondhatnánk, hogy olvasók tömegesen érkeztek, ami nem is volt baj, száz emberrel úgysem tudtunk volna érdemben beszélgetni. Azóta a folytatás folyamatosan elmaradt, valahogy sosem jött össze, de azt gondolom, ezen változtatni fogunk. A sörözők amúgy kellemes környezetéből átköltözünk havonta egyszer valami populárisabb helyre, és ott majd lehet chatelni velünk élőben. Egyelőre azonban ami biztos, hogy a tábor a következő offline chat helyszíne. Aztán majd egyszer csak folytatás, ha lesz rá igény részetekről.

BIZTONSÁGI MÁSOLAT

Hello Brazil!!!! Az igen felfuttatott témátokhoz tenném hozzá a mondandómat feltéve, ha érdekel. Szerintem ez olyan, mint a tyúk és a tojás. Ha olcsóbbak lennének a progik, akkor többen megvennék, ha az árakat tartják, akkor a CD írás továbbra is reneszánszát fogja élni. Gondolom, ezt már ti is régen tudjátok.

Tudjuk. De ez azért nem ennyire egyszerű. Mindaddig, amíg a kereskedők és a gyártók az ilyen magas szoftverárak mellett is megkeresik a magukét, addig bolondok lennének olcsóbban adni. Valószínűleg példányszámban a siker nagyobb lenne, anyagilag viszont egyáltalán nem biztos. Márpedig, mint nagyon jól tudjuk ezt is, ez a lényeg.

Levelem lényege azonban egy kérdés lenne. Tételezzük fel, hogy van 10 haverom, akikkel összedobunk egy törvényes progira a pénzt. Ezt a progit 10 másik CD-re is átíratjuk biztonsági másolat néven. EZ BŰNCSELEKMÉNY-E VAGY SEM??? Az újság nagyon SUPER, ebből kifolyólag ezért rendeltem meg.

(Földesi Márton)

Tíz példányban mindenképpen az, bár „bűncselekménynek" nevezni ezt a tevékenységet meglehetősen erősnek tartom, de hát ez van. Ez is csak egyike azon dolgoknak, amelyek több mint érdekesek kis hazánk jogalkotásában, de juszt sem fogom ma ezen felhergelni magam. Szóval, mondjuk úgy, hogy semmiképpen sem legális. Először is, a biztonsági másolat készítésének engedélyezését és annak használatát a program licencszerződése szabályozza, azt el kell olvasni, feltéve, ha értesz angolul, vagy olyan nyelven, amelyen írták. De ha nem tudod elolvasni, akkor is vonatkozik persze rád. Csak mondom. Azért megemlíteném azt is, hogy elvileg nem lehetne itthon olyan terméket forgalomba hozni, amelyhez nincs magyar nyelvű felhasználói utasítás, de ez a kereskedőket nem szokta zavarni, csak az, ha nem veszik a terméket. Na, folytatom. Szóval a licencszerződés alapján használhatod a programot, készíthetsz róla másolatot és ilyesmi. Mivel általában (de nem biztos) ez kimondja azt is, hogy a programot egyszerre csak egy gépen használhatod, már csak azért sem legális a 10 másolatot egyszerre használni. Legfeljebb azt tehetnétek, hogy mindenki játszik vele valameddig, aztán odaadja a másiknak. Bár, olvastam olyan licencszerződést is, amelyik ezt sem engedélyezi. A lehetőségek korlátlanok. Szóval, a helyzet rossz, de talán nem teljesen reménytelen, viszont ennél többet azt hiszem, nem is akarok most hozzátenni ehhez a témához.

FROM YU

Szia Brazil! Én egy rajongótok vagyok YUGO-ból. Igazán tetszik az újság. Szerintem jó ötlet ez a teljes CD. Én úgy vagyok vele, hogy háromszáz Ft ide vagy oda teljesen mindegy. És különben is kafák a játékok.

Ez igaz, tulajdonképpen valóban nem sok pénz ez egy teljes játékért, pláne, hogy ezek egész jók még akkor is, ha kissé koros némelyik. Habár, meg kell mondjam, egy-egy régebbi játékban a játék sokkal több, mint a manapság megjelenő sokcédés multimédiás bigyókban, régebben ugyanis a játékot maga a játék, és nem a körítés adta el.

Lenne egy-két kérdésem. A Cheat oldalon írtátok, hogy hogyan kell csalni a Dark Colonyban. Az volt, hogy be kell írni a Chat barba a kódot, de ha rá akarok kattintani sehogy se megy, és nem bírom beírni. Kérlek benneteket, írjátok le.

Most is, mint mindig, beégek ezekkel a csít dolgokkal, mert sosem volt még olyan, hogy tudtam volna, hogyan kell pontosan csinálni. Ezzel nem is lenne semmi baj, ha a levrov véletlenül egyszer, csak egyetlen egyszer emberi időben készülne, amikor utol tudok érni valakit, aki ért hozzá, de még ilyen sosem volt. Egyetlen esélyed a törd. lehet, aki át szokta olvasni a levrovot, mint legnagyobb kedvencét, és belefirkál időnként, néha még értelmes dolgokat is...

A másik: Nekem egy 100Mhz gyorsaságú gépem van 48 Mb-tal. Meg szeretném kérdezni, hogy szerelhetek-e bele Voodoo II 12Mb-es kártyát?

Ha van a gépedben PCI busz, márpedig gondolom, hogy van, akkor igen. Az másik kérdés, hogy nem nagyon érdemes akkor, ha nem akarod hamarosan bővíteni. Ugyanis a Voodoo2-es kártyák az ilyen sebességű gépben egyáltalán nem fogják azt nyújtani, amit valóban tudnak. Ezért ha nem bővítesz, a Voodoo2 is fölösleges, mert valamelyik olcsóbb kártya is ugyanazt a teljesítményt adhatja, tehát szükségtelen pénzkidobás. Ha viszont egyéb tuning is lesz hamarosan (elsősorban proci), akkor vegyél ilyet. Azért mondom, hogy hamarosan, mert most még megéri Voodoo2-vel foglalkozni, de a 3D-s csiribingyók elavulását tekintve, fél év múlva érdemesebb valami újabbat és gyorsabbat vásárolni, hogy legalább egy évig azt mondhasd, jé, a játékok még mindig mennek megfelelően... Nem tudom, észrevettétek-e, de ez a 3D-s kártya dolog is nagy szélhámosság.

Más. A júniusi PC GURU-ban egy levelező kérdezte tőled, hogy hol lehet legolcsóbban megvenni a Half-Life-ot. A válasz: Gyere Jugóba, itt megveheted 10 vagy lehet, hogy 8 márkáért (DM) ha nagyon keresel. Igaz ugyan, hogy hamis, de észre se lehet venni a különbséget. Nálunk csak ilyenek vannak. :-) Na, Csáosz! Letter from CAPRICORN!

Hát igen. De gyanítom, barátunk nem pont erre a megoldásra gondolt, mert ilyen alapon 600 forintért is hozzájuthat, igaz, csak másolt CD formájában. De akkor már sokkal inkább a másolt CD, mint a hamisított, legalábbis én a nagy tömegű hamisítást határozottabban elítélem, mint a kis tételű és így-vagy úgy, de mégiscsak kényszerből történő másolást. Én pl. ugyanúgy nem veszek meg hamis zenei CD-t sem, pedig ugyanaz van rajta, esetleg a borítóján lehet látni, hogy nem teljesen oké. Viszont ha a zene tetszik, akkor legalább valamennyi pénz a vételárból az eredeti esetében visszajut a szerzőkhöz, amivel mégiscsak elismerem a tehetségüket, munkájukat stb., míg a hamis esetében csak a jól képzett hamisítókat gazdagítom. Na, ezt nem. Persze az is igaz, hogy az eredeti CD-k és játékok árában is van olyan tétel, amelyet meglehetősen sajnálok, pl. a szerzők munkáját és érdekeit védő szervezetek által rárakott pénz. Amit, ha jól belegondolok, már nem is nagyon értem, miért van benne, hiszen ha az eredetit veszem meg, akkor a szerző is megkapja az őt illető részt. Igazából, ha én szerző lennék, ezeknek a mindenféle az én érdekemben és az én pénzemből élő szervezeteknek csak akkor fizetnék, ha valóban az érdekeimet szolgálnák, teszem azt a hamisítókat

hajkurásznák, és ilyesmi. Igaz ugyan, hogy ezzel sok munkájuk lenne szegényeknek, mégis inkább tartsuk el őket, nehogy valami bajuk essen a nagy fáradozások közben...

FILMKRITIKA

Hello Brazil! Van egy iszonyú nagy gondom! Eddig mindig anyukám vette nekem a Gurut, persze az ő pénzéből (tök Hawaii), de a júliusi számban a Külvilág című rovatban látott egy cikket a Matrixról!

És anyukám kedvenc színésze Keanu Reeves, aki ebben a filmben játszik! Ezért ő ennek nagyon megörült, és elkezdte olvasni, de az a bizonyos „Jeva" aki írta a cikket, szerintem egy „kicsit" utálja Keanut, és ez érződött az íráson! Úgyhogy anyukám nagyon dühös lett a Pc Gurura, és azt mondta, hogy soha többé nem fogja megvenni! Viszont ő tud erről, hogy most neked írok, csak ezért még utoljára megveszi az augusztusi számot, hogy megnézze az újságban, mit írtam! Na most itt a baj: mert, ha nem leszek benne a következő Guruban, akkor nekem konyec!! Most mi legyen?

(Bedekovich Ádám)

Minden bizonnyal el kell kezdened összespórolni a Guru árát a zsebpénzedből... Hacsak anyukádnak közben el nem múlt mindent elsöprő haragja, amiért kedvenc színészéről nem azt hallotta, amit hallani szeretett volna. De hát a világ már csak ilyen, nem vagyunk egyformák. Kedves Anyuka! Tessék megbocsátani Jeva barátomnak, ő csak a saját szubjektív véleményét írta le, amellyel persze egyáltalán nem kell egyetérteni, csak el kell fogadni, hogy ő ilyen, ezt gondolta a filmről, és ennyi. Ettől még szeretjük Keanu bátyót, az égvilágon semmi baj nincs vele, sőt, csak úgy látszik, hogy most Jevának itt nem jött be, nyilván másképp képzeli el a hackert, mint amilyent most kapott. Viszont a film jó, tessék megnézni egy párszor, mert érdemes, és nem csak azért, mert a kedvenc színésze játszik benne. Különben sokan látták a szerkesztőségből a filmet, pont az újság végén vagy egy kis körkérdés, hogy kinek mi a kedvenc filmje. Na, hát ott majdnem mindenki említette a Matrixot, ami azért jelent valamit, például azt is, hogy a színészek is jó munkát végeztek, pláne ugyebár a főszereplő... :)

ÁLLAMVIZSGA, Q2, MÁSOLÁS, JOGI ESETEK

Hi Brazil!!!!! Államvizsga előtt állok, csekély 12 óra választ el tőle. **(Akkor ezen már réges-régen túl vagy, remek. Pláne, ha sikerült... Brazil)** Pihenésképpen egy kis HC gamer böngészésbe fogtam. Utolsó alkalom, hogy így közvetlenül Internethez jutottam. Sajna, vége a főiskolás éveknek.

Akkor ahogy azt mondani szokás, most kikerülsz a négybetűs :) életbe, kemény pénzeket fogsz lepakolni az Internetért és úgy általában mindenért. Nem baj, végül is abból a zsák pénzből, amelyet a kezdő diplomások keresnek, nem gond semmit kifizetni. Bárki bármit mond, az pl. nem az USA-ban, vagy Németországban él... Ja, amúgy egészséges dolog államvizsga előtt HC Gamert vagy Internetet nézegetni? :)

Az újság cool, meg minden, de csak gyors gazdasági megfontolásból fizettem elő rá. **(Ezexerint a főiskola mégiscsak ér valamit. Brazil)** Na, visszatérve a dolgokhoz, csatlakoztam a 3dis kártyatulajdonosok táborához. ASUS 3400, de a többi se kutya (300 meg hasonló mai cuccok). Állat. Tép, mint Floki a lábtörlőt. Official F1 ász, Motoracer2 frankó, Alien vs. Predátor f***a, Quake 2 stop. Mi az Isten felkiáltás, a látvány épületes en lassú, meg 3d sehol. Sebaj Scitech Gl wraper izzít. Hatalmas várakozás, majd újabb hatalmas bukás. Olvasom a Pc Guru korábbi számait, követem minden szavát - mert hát arany -, ennek mennie kellene, mint a golyó. Na mindegy, aki tud rá magyarázatot, az válaszoljon. (ne azt, hogy töröld ezt, töröld azt, mert azt már próbáltam) Thanks forever.

Az ok bármi lehet. A számítástechnika ezért remek, mint tudjuk, mert sosem lehet tudni, mi miért nem működik. Az általad megadott információ kissé szegényes, de gyanítom, valóban az OpenGL körül nincs valami rendben. Mivel fogalmam sincs, hogy az Asus 3400-asnak milyen buktatói lehetnek ezen a téren, nem tudok ezer ötletet felsorolni, melyek közül talán egy bejön, amúgy meg az sem kizárt, hogy a driverek meg minden rendben, csak valami más keresztbe tesz neked. Ilyenkor maradnak a jól bevált módszerek, úgymint az Interneten keresgélés, újrainstall, ilyesmi.

Más. CD másolás meg minden. Mindkét korábban megszólalt féllel egyetértek. Ha jogvédett, akkor nincs mese, törvénysz egés, és attól még nem lesz olcsóbb (a Plusz CD frankó, meg az ötlet is). De a BSA nem az én mezei PC-met fogja feszegetni, és aki cd-t másoltat, ne hagyja ott a címét, mert kellemetlen vendégei lehetnek. Ha a másolókra csapnak le kis hazánk éber őrei, az OK, de akkor kitől vegye az ember a cd-ket. A bolt itt sem csak nem olcsóbb ettől. Ördögi kör. Legalább magyar progit vegyétek a boltok polcairól, támogassuk a magyar termékeket. A rövid eszmefuttatásnak itt vége szakad. Először írtam nektek, de nem ma kezdtem olvasni az újságot. Ha betennéd a levrovba megköszönném.

(Labbancz „TopGun„ András)

Jaja, az tényleg nagy igazság, hogyha valaki legalábbis másolt CD-t vesz akárhonnan, legalább a címét ne hagyja ott. Valós példa erre a talán már mindenki által jól ismert pécsi házkutatási sorozat, amely mellesleg most Budapesten is folytatódni látszik. Szóval, lehet a gépeket a nagymamához költöztetni, már legalábbis annak, aki telefonszámot, címet, akármit hagyott a cd másoló kisiparosnál. Egy félreértést azért nem árt tisztázni, nem a BSA fog a gépeitekben turkálni, ők nem hatóság, csak érdekvédelmi szervezet, amely egyrészt nincs kapcsolatban a játékforgalmazókkal, másrészt nem is lenne joga csak úgy kutatgatni bárki lakásában. A rendőrség az, akinek minden tudomására jutott ügyet a jelenlegi hatályos jogszabályok szerint kötelessége kivizsgálni, tehát házkutatni is ők jönnek. Az persze más kérdés, hogy sok esetben meglehetősen érdekes módon adták ezt elő a számítógépek esetében, pl. azt sosem fogom megérteni, hogy a másolt CD-k és a winchesterek, mint esetleges bűnjelek mellett a monitort és scannert miért kell lefoglalni, de mindegy. Szóval egy szó, mint száz, a rendőrség házkutat, a BSA maximum szakért, a bíróság megállapítja a megállapítani valót, kb. így néz ki, tehát nem kellene mindig és mindenütt a BSA-ra mint mumusra mutogatni és hivatkozni. Nem kell őket szeretni, pláne az ismert bilincses reklámjaik miatt nem, de mindent azért nem kell rájuk fogni. Nem árt, ha tisztában vagytok ezzel.

ONLINE GAMING

Na szia Brazil! Vágjunk a közepébe, kezdjük egy kis értékeléssel, a lap maga jó, sokkal jobb, mint a *** pedig ő az egyetlen IGAZI konkurenciátok, mivel a többi lap a maga szerény 80 oldalával elbújhat a sunyiba. Csak egy baj van vele, hogy állati vékony, véletlenül leejti az ember, és már százfelé gyűrődött! A cd-vel viszont abszolút semmi gond, és nekem úgy tűnik, hogy valamivel korábban jutnak el hozzátok a játékok.

Muszáj, hogy korábban jussanak el, legalábbis amennyire lehet, hiszen ez az egyik feltétele annak, hogy versenyképesek maradjunk. Ettől függetlenül sokszor még így is kevés idő marad egy-egy játék alapos tesztelésére, nagyon kell igyekezni, de nincs gond, profik vagyunk. Meg iszonyú szerények. Az újságot pedig ne ejtsd le, még véletlenül se, akkor nem gyűrődik. Ennél vastagabb papírra ugyanis nem fogjuk nyomni, ez teljesen tökéletes ugyanis, jóllehet, nem leesés-álló.

Na mindegy témaváltás, mivel az Internet miatt írtam nektek. Mivel egyre elterjedtebb lesz az Internet, kéne írnotok egy nagyon kivesező fogalmazást, már csak azért is, mert nekem szinte semmi sem jön be, ami pedig bejön (pl.: Requiem, annál pedig megnyomom a tüzelés gombot, és nem csinál semmit, na jó, azt hittem, kifagyott, de hirtelen megindult az a bizonyos lövés, amelyet fél perce indítottam. De a konfiggal csak nem lehet baj, mivel: cel366, 128ram, voodoo3. Ja, és még valami, mi az a sync **(Melyik? Van egy pár dolog, amit ennek hívunk, bár gondolom, itt a videosugár szinkronizálásra gondolsz, ez ebben az esetben azt jelenti, hogy a program csak akkor rajzol a képernyőre, amikor a videosugár éppen visszafutási fázisban van. Bővebben nem boncolgatnám ezt most, van itt hardver rovat, bár ez szoftver is egyben, de egyszer majd jól ráveszek valakit, írjon erről bővebben, hátha más is akarja az ilyesmit érteni... Brazil)**, és meddig lehet húzni egy 2000-es voodoot.

(Visy Gábor)

Kérlek szépen, lesz ilyen leírás, valószínűleg több is. Itt van példának okáért az EverQuest, amelybe szűk ismeretségi körömben többen bele vannak hülyülve, még majdnem engem is megfertőzött, bár próbálom magam távol tartani tőle, hátha sikerül. Tény, ami tény, az online játékok egyszerűen magával ragadják az embert, egyszerre játszani egy nagy virtuális térben, valamelyik izgalmas világban, nincs is ennél sokkal jobb dolog, már persze számítógépes játékra gondolva. :) Feltéve, hogy a játék megfelelően működik. Azonban elsősorban nem a számítógép konfigurációd milyensége, hanem az Internetes csatlakozás minősége a meghatározó ebben. Gondolok itt egyrészt a modem, pontosabban a csatlakozás sebességére, ez alapvető. A másik szintén ilyen lényeges elem, hogy az igénybe vett Internetes szolgáltató az adott játék szerveréhez milyen csatlakozást tud biztosítani, meg úgy általában a szolgáltatása mennyire gyors és megbízható. Magyar viszonylatban nem is szokott ezzel semmi baj lenni, a lényeg a külföldre irányuló kapcsolat, ez szolgáltatónként erősen eltérő, nyilván függ attól, hogy az adott cégnek mennyi pénze van sávszélességet bérelni. Ebből elvileg az következne, hogy a nagyobb szolgáltatók összességében gyorsabbak, míg a kicsik lassabbak, ez azonban egyértelműen nem jelenthető ki. Mielőtt szolgáltatót választanátok, kérdezzétek körbe Internetes ismerőseiteket, esetleg próbáljátok ki a szolgáltatót, hisz van, akinél erre is lehetőség van. Visszatérve az online játékokra, az a meglátásom, hogy ezek száma ugrásszerűen fog nőni a közeljövőben, hiszen nemcsak jó játékok ezek, hanem óriási üzlet a cégeknek is, hiszen nemcsak egyszer veszed meg a programot, hanem utána folyamatosan fizetsz a használatáért. De ha a játék jó, és nem túl drága, akkor mindenkinek megéri. De erre a témára szerintem nemsokára visszatérünk. A 2000-es Voodoo3-at pedig addig lehet húzni, ameddig bírja :), függ ez sok mindentől, próbálkozni kell. Azért csak óvatosan, elvileg ezzel haza is lehet vágni a kártyát, és ilyenre a garancia nem vonatkozik.

És most EOL, ami ebben az esetben End of Levrovot jelent. Nem is baj, végül is nyár van, nem kell nektek folyamatosan újságot olvasni. Persze, elvileg monitort bámulni, nyomkodni a gombokat, meg paskolni az egér fülét sem kellene, irány a strand, tábor, ilyenek, persze tudom, hogy fölöslegesen mondom én ezt nektek...

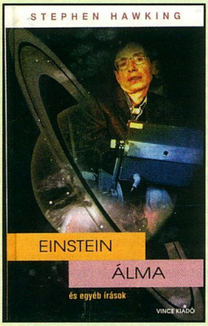
Brazil
brazil@westel900.net

ui: pl. én is levrovot írtam valami értelmes dolog helyett, szóval jobb, ha nem is mondok semmit :)

Külvilág

STEPHEN HAWKING: EINSTEIN ÁLMA

A világ keletkezése az emberiség egyik legnagyobb kérdése. Vajon milyen természeti erő alkotta a világegyetemet, és mi alkotta a természeti erőt? Hawkinget „Az idő rövid



története“ c. könyve tette méltán világhírűvé. A elmúlt hónapokban megjelent „Einstein álma“ c. kötete az 1976 és 1992 között írt tanulmányaiból és előadásaiból összeállított válogatás. A kötet első felében önéletrajzi vázlatokat olvashatunk, melyekből megismerhetjük a népszerű fizikus-csillagász és filozófus eddigi életútját és betegségének körülményeit. A további fejezetekben a világegyetem nagyobb (big bang, big crunch) és apróbb (kvatummechanika) léptékű fizikai és csillagászati elméleteiről, elképzeléseiről olvashatunk. Megtudhatjuk, mi a képzetes idő fogalma, az antropikus elv és a szuperhúr elmélete, s mindezt a szerző úgy tálalja , hogy egyetlen képlettel sem fogunk találkozni. Azt nem állítom, hogy a hagyományos módszerrel ki lehet olvasni ezt a könyvet, mert volt úgy, hogy egy-egy fejezetet a tömörsége miatt többször is újraolvastam. Hawkingban végső soron azt szeretem, hogy elvet mindenféle elvi dogmát és berögződöttséget olyannyira, hogy még saját elméleteinek helyességét is megkérdőjelezi.

Angler

Kellemes évzárást napszemüveges srácok és csajok! Véget ért a suli (félév) meg minden, de azért nálunk nincs ám nyár: Shoebaron itt zaklat újra cikkleadós leveleivel. Azt mondja, hogy az előző cikkben túl sok volt a “felesleges rizsa.” Hát kérem szépen, álljunk meg egy szóra, mint az öreg Grétsy meg a Vágó Pityu. Aki érez magában egy kis kvalitást, igazán megírhatná a véleményét erről a rizsa dologról a címemre (angelday@pganet.com), hogy aztán jól Shoebaron arcába bírjam beletolni engem igazolandó, és akkor nagyobb szabadságot kapok, vagy megmarad a mostani. (Ehhez persze az is kellene, hogy engem védjetek, ugye.)

Igazán nem akarnám viszont az e havi ajánló rovatot (és a nyarat) mindjárt nyafogással kezdeni, úgyhogy inkább nézzük is, mi kerül ma az asztalra: itt is van mindjárt az egyik olvasói levél, beküldője Dohi, a site pedig nem más, mint korunk egyik legnagyobb horror szerzőjének, Stephen Kingnek magyar fan page-e. Magáról Kingről olvashatunk rengeteg mindent, van itten filmográfia is az elmaradhatatlan bibliográfián kívül (ez utóbbi sajátos: szkennelt borítókat tartalmaz, amelyekhez a későbbiekben majd rövid értékelések csatlakoznak, de egyelőre igencsak „munkaverzió“ NOTYET.HTML-ekkel). A site felülete funkcionálisnak mondható, de azt hiszem, ebben az esetben a lényeg nem is ez. Feliratkozhatunk még nemzetközi levelezőlistára is ebben a tárgykörben, olvashatunk idézeteket, sőt azt is nyomon követhetjük, milyen magyar újságban jelent meg valami Kingről. Ezt aztán egy kattintással el is olvashatjuk, vagy kinyomtathatjuk.

http://web.externet.hu/sk/

Játszott valaki annak idején az Elite-tel? Gyakorlatilag minden platformra ki bírták hozni, de a játék Spectrumon és C64-en tarolt igazán. Akinek kedve szottyan Elite-ezni egy kicsikét, miért ne próbálja ki mindjárt a jó öreg speccis verziót? Tessék begépelni az alábbi címet, és nyomulni. E Java alapú Elite-hez nem kell semmi, csak valami Netscape Navigator vagy MS Explorer.

http://www.spectrum.lovely.net/Elite.html

Maradva ennél a témánál: die-hard Science Fiction (tudományos fantasztikum) rajongóknak találták ki a magyar Sci-Fi kikötőt. Az előző site-tal megegyezően a kivitelezése ugyan hagy némi kívánnivalót maga után (khm...), de attól még tartalmilag nagyon is működőképes. Rendszeresen frissített híreket olva shatunk (tudtátok-e pl., hogy a Mátrixnak lesz második és harmadik része is Keanu Reeves főszereplésével?), kapunk linkeket a hazai SF oldalakra, megnézhetjük, milyen SF témájú filmek mennek a moziban, ill. mit szórnak a tv-ben, meg amit akartok. Számomra kicsit furcsa volt a site nyelvezete (“A Karbantartók arra kérik a Galaktikus Birodalom polgárait, hogy szépítsék együtt a Birodalom fővárosát!”), de gondolom, azoknak, akik rá vannak kattanva a dologra, biztosan bejön.

http://www.scifi.hu/

Nem tudom, ki látogatta középiskolában az irodalomórákat, vagy éppen ki aludta át őket jóízűen, mert most kicsit ilyen vizekre evezünk. Na, nem kell megijedni, nem távolodunk el nagyon a számítógépektől. A Haiku ősi japán verselési forma, amely alapvetően a természet szépségét önti egyszerű, precíz formába. Alkotásának kötött szabályai vannak: egy versike három sorból állhat, mégpedig 5-7-5 szótagból soronként, ami pontosan 17 szótagot jelent. Meglepő módon nemcsak egyes országok alkották meg saját - ha szabad így mondanom - helyi

haikuikat, hanem a sok Internet buzerátorok még Quake haikukat is írnak. Erről szól az ismertetett site, ahol mindig megtekinthetjük a legújabb szerzeményeket, sőt ha megüti a szintet, a mienket is kirakják a bal oldali frame-be, havonta pedig kiválasztják a legjobbat. Némelyik roppant ötletes, és csak 17 szótagból áll. A Quake haiku inkább poén, az eredeti haiku viszont szép. Na, megmondtam a frankót.

http://www.planetquake.com/que/haiku/haiku.htm

Long silent hallway
The water swirls somewhere near
Alone, with one health

Végül pedig egy kis japán csajnak a homepage-e kerül bemutatásra, akinek nem tudom a nevét, sőt azt sem, hogy kerül ide, csak nagyon halványan sejtem, hogy a Final Fantasyhez van valami köze. (Ne kérdezzétek, hogy mi, mert időközben elfelejtettem.) Aranyos, na.

http://www.geocities.com/Tokyo/Garden/8367/

Ezen a ponton pedig elköszönök tőletek kedves emberek, jövő hónapban találkozunk, addig is vigyázzatok magatokra és tanuljatok jó sokat a nyári szünetben, hogy ti legyetek a MÁJ csávók, amikor szeptemberben egyből dolgozatokkal meg felelésekkel indul az a buli, amelyet úgy hívnak, iskola.

Sasvári József
(angelday@pganet.com - igen, ide írhattok leveleket!)

KERESZTAPA

1971-et írunk, Amerikában olyan filmet mutattak be, melynek sikeréért árva fabatkát nem adott volna a kutya sem, ráadásul a film kiadója, a Paramount a csőd szélén állt. A rendező nevének hallatán ekkor még senki sem szisszent fel. Ezen jelenség megmagyarázhatatlan, hiszen a mű alapjául szolgáló könyv ekkor már 14 millió példányban elkelt, s írója nem más, mint Mario Puzo.

Gondolom, már sokan kitaláltátok, e sorok a Keresztapa első epizódjáról szólnak.

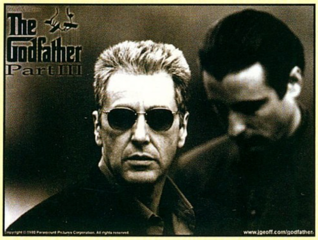
Szerencsére a baljós jelek s a kritikusok latolgatásai nem jöttek be, a Keresztapa hatalmas siker lett, kígyózó sorok álltak a mozik előtt, s bevétele meghaladta az Elfújta a szél és a Doktor Zsivágó rekordjait. A Paramountot megmentette a csődtől s Coppola egy csapásra világhírű lett. Az már csak hab volt a tortán, hogy a legjobb film, legjobb főszereplő és legjobb forgatókönyv kategóriákban Oscart kapott.

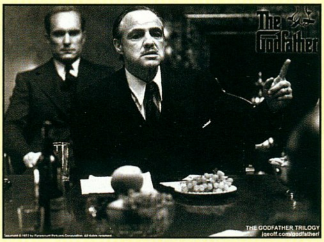
Persze, ettől a film még lehetne rossz is, de nem az, hanem ZSENIÁLIS. Megunhatatlan, kortalan alkotás, melyre mindig emlékezni fogunk, s minden hasonló maffiatörténetet vele hasonlítunk össze. S hogy mi a film titka??? A válasz egyszerű. A nézőt lehengerli és ámulatba ejti Marlon Brando alakítása, melyet a kamera csak félig mutat vagy árnyékban hagy, ezáltal a karakter uralja a vásznat, mindenki dúdolja Nino Rota mára már klasszikus zenéjét, mindamellett Coppola hibátlan rendezése példásan viszi vászonra a Corleone család történetét.

Film a családról, az árulásról, a hűségről, a tiszteletről. Egy família története, akik Olaszországból bevándorolnak Amerikába, hogy álmaikat mindenáron valóra váltsák.

Remélem, sokan látták már, s azt is, hogy sokan bepótolják e mulasztásukat, talán éppen ennek a kis kedvcsinálónak a hatására. Higgyétek el, megéri. Ha tetszett, rögtön megnézhetitek a következő két epizódot is, melyeknek színvonala megegyezik az első részével, s talán ez az egyetlen trilógia a filmtörténelemben, melynek a Filmakadémia minden részét jelölte az aranyszobrocskára a legjobb film kategóriában. A Keresztapa saga minden idők egyik legjobb filmje!!!!!

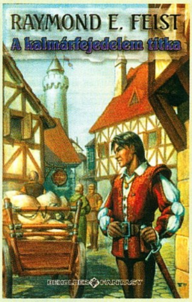
Sasa
Sasa1@freemail.c3.hu





RAYMOND E. FEIST
A KALMÁRFEJEDELEM TITKA

A kígyóháború a távoli földrészen tovább folytatódik. A Smaragd Királynőt ugyan sikerült megállítani a hajóépítő telep felégetésével, de mindenki tudja,



hogy Calis Bíbor Sasai ezzel csak időt nyertek. Az ötven túlélő a Szabad Vadász fedélzetén érkezett meg Krondorba, ahol a királyi család fogadta őket. Erik és Roo is túlélte a nagy kalandot. A két jó barát élete különböző irányba mutat. Míg Erik a hadsereget választotta, Roo inkább a gazdag kereskedő csúnyácska lányának udvarolt. Rá kell azonban döbbennie, hogy az élet kereskedőként igencsak veszélyes Krondorban. Már az első alkalommal összetűzésbe kerül a Csúfolódókkal, akik védelmi pénz fizetésére kötelezték. Ez a kis kaland majdnem az életébe került. Régi barátjához, Erikhez, fordult segítségért, aki éppen Midkémia legütőképesebb hadseregének kiképzésén fáradozik. Együttes erővel sikerült is megfékezni a vérszomjas banditákat. Immár nincs akadálya a gyors meggazdagodásnak.

Nem tud azonban kibújni a bőréből, mivel szert tesz egy gyönyörű szeretőre, aki az életére tör. Ismét barátját, Eriket hívja segítségül. A két fiatal élete tehát tovább bonyolódik, s ez még csak a trilógia második része. Az egyik párhuzamos síkon a démonhordák a Midkémiát védelmező Rést igyekeznek megnyitni. Ha ez sikerül nekik, akkor újabb világ esik áldozatul az ördögi siserehadaknak...

Mocsy

CLUB SOUNDS

A klub (általában house, trance, funk) zenékből felépített válogatás sorrendben a harmadik részéhez érkezett. A mostani korongra végre sikerült frissebb muzsikákat összeválogatni, bár igaz, csak szimpla CD-re. A nyitó felvétel mi is lehetne más, mint a közönség kedvenc funk-house, a Stardust klónozó Phats & Small-féle Turn Around, aztán a németek csoda emberkéje, aki már az angol partokon is number one, azaz ATB következik legújabb trance slágerével, a Don't Stoppal, majd a régen halott ördögi Damon, azaz a Brooklyn Bounce támad az új album első single-jével, a misztikus Canda!-val (amely egyértelműen a bizonyítja, hogy a trió meg tudott újulni...), de szerepel még a palettán a már-már klasszikus (válogatásokról lehagyhatatlan) Mr. Oizo az ő Flat Beatjével, Brian

Transeau lágy, de mégis pörgős trance-ével, a Godspeeddel, Piet Blank & Jaspa Jones a Paul van Dyk által remixelt és tökélyre vitt gyors, húzó felvétellel, a Creammel, majd végszóként a Rhythm Masters funk és garage határain mozgó Get It Up című dala (amely mellesleg tömérdek angol mix CD-n vendégeskedett már). A lemeznek egyetlen fekete pontja a Sequential One-os Woody van Eyden Get Readyje, amely nem igazán hozza a tőle megszokott színvonalat (pl.: Too much rain, Time:Now stb.).

THE IBIZA ALBUM (2 CD, UNDERGROUND RECORDS)

Immár 5 éve az El Divino klub (a forró hangulatáról és szexuális túlfűtöttségéről híres) Miss Moneypenny's ibizai rezidenciája. Logikus tehát, hogy a MM's két rezidense, a szakma két nagy öregje: John Kelly és Jim 'Shaft' Ryan keverte az eivissai (ez Ibiza neve az őslakosok nyelvén) albumot. Személy szerint nekem Jim 'Shaft' Ryan mixe jött be jobban, mivel sokkal inkább érezhető rajta a funkos, vokális, ún. ibizai house stílus, míg ugyanezt nem mondhatom el John Kelly mixéről, amely kevésbé lett slágeres. Na jó, persze azért tartalmaz néhány kötelező darabot, de valahogy mégis kicsit kemény ibizai house-nak. A korongokhoz a szokásos „nyugati" csomagolás mellett egy kisebb, de annál hasznosabb booklet is tartozik, amelyből többek között megismerhetjük a MM's és az El Divino történetét, kérdőívet olvashatunk a promoterrel és a rezidensekkel, sőt még azt is megtudhatjuk, hogy melyek a

kellékei - a sok pénzen túl :) - a szigeten való felhőtlen szórakozásnak stb.

STERBINSZKY: EGY NYÁR A FLÖRTBEN...

Alig fél éve jelent meg a nagy sikert elérő hyper reklámkampánnyal körülbástyázott Hits from Club E-play, és már itt is a folytatás a Balaton (egyik) legnagyobb klubjának szárnyai alatt. A mix zenei vonala meglehetősen színes skálán mozog: a funk-house-tól a kemény house-okon át a trance-ig mindenfajta stílus képviselteti magát. A mixben mindenki megtalálhatja saját kedvenceit, bár az is igaz, hogy nem olyan finoman indul, mint elődje, viszont később kellemesebbnél kellemesebb dalok hallhatók, ráadásul néhány régebbi klub-himnusz is felcsendül. Külön kiemelésre méltók: Alice Deejay - Better of Alone (ez a happy trance csemege nálam a Sterbinszky-mix abszolút elsője), Mauro Picotto -

Lizzard, System F - Out Of The Blue, Binary Finary - 1998, The Freak - Funky Latino's, Mac Zimms - Feel What I'm Feeling, végül, de nem utolsó sorban a trance slágergyáros Chicane Salt Waterje, melynek éneke Enyáéhoz hasonlítható, és pillanatnyilag mindenütt tarol. Küldj E-mailt Karcsinak: sterbinszky@bmotel.com vagy sterby@freemail.c3.hu :-)

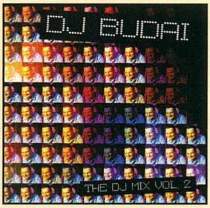
GALAXY WEEKEND (2 CD, UNDERGROUND RECORDS)

A XXI. század közelségét jelző, frappáns című Galaxy Weekend a nemrégiben (99. júniusában) hazánkban járt Ministry of Sound új projectjét takarja. Az egyszerű - ámde roppant jellegzetes - csomagolás közel két és félórányi könnyű slágerzenét védelmez. Az első korong anyagát az időről időre megújuló, botrányaival és persze együttesével, a Culture Clubbal elhíresült, extravagáns zenei kaméleon, Boy George pakolta össze a rá jellemző változatos, gyorsan pörgő stílusban. A

második CD-n következik Allister Whithead a maga lassabb, 14 számos mediterrán, meglehetősen funk ízű muzsikáival. Szóval, ha mindent összeteszünk: a galaktikus hétvége gerince főként jól bevált listavezető slágerekre épül, értem ez alatt pl.: Fatboy Right Here Right Now-ját, a rongyosra játszott rongybaba Flat Eric Flat Beatjét, a rádióbarát You Don't Know Me-t, Blockster Grooveline-ját, DJ Eric We Are Love-ját, Moloko Sing It Backjét, Hands Burn Good Shootját (király!!!), Chris Coco + Stonebridge The Beachét, Soulsearcher Can't Get Enough-ját, Robbie Rivera The Ultimate Disco Groove-ját, The Whitehouse The Theme-jét, és persze a szintén rádióbarát - Stardust utóíz -.Phats & Small féle Turn Aroundot.

DJ BUDAI: DJ MIX VOL. 2

A techno magyarországi királya nem siette el új mix CD-je elkészítését, hiszen előző szakmailag is elismert Techno-House Classics mixe 2, azaz két éve jelent meg. Budainak akad dolga elég, mivel amellett, hogy az ország legrangosabb klubjaiban lép



fel, irányítja magazinját és DJ ügynökségét, a Freee-t is. Új albuma a keményebb technón belül is a lágyabb vonalat képviseli, de elődjénél jóval erősebb (az én megítélésem szerint), bár megemlítendő, hogy a Guruból Chris és Shoebaron ott voltak a lemezbemutatón, és irtózatosan keménynek találták az anyagot. Mindamellett a szett felépítését nézve teljesen rendben van, nagyon finoman indul, és aztán folyamatosan kezd el építkezni. Küldj E-mailt Iminek: booking@freeemagazin.hu

DJ SAKIN & FRIENDS: NOMANDSLAND (MAXI)

Azt hiszem, nem kell különösebben bemutatnom DJ Sakint, hiszen klipjeit, dalait igen sokszor lehet látni és hallani a különböző csatornákon. Mire e sorokat olvassátok, már valószínűleg megjelent várva várt albuma, amelyről az első kislemez, a Protect Your Mind már nagy sikert aratott (a Braveheart történetet

dolgozta fel különféle érdekes effektusokkal). A Nomansland is megőrzi DJ Sakin & Friends jellegzetes, ősi elemeket felhasználó hangzását. A maxin az

eredeti rádióváltozat mellett az instrumentális (ének nélküli) verzió és a 12 perces Polaris Mix található még. Klikkelj rá: www.intercord.de !

NEO: EKLEKTOGRAM

Itt volt már az ideje az első Moldvai Márk és Milkovics Mátyás (ex-Popular) első albumának, mivel a duó már jó néhány sikeres dallal képviseltette magát különböző válogatásokon. Igaz, a valódi, nemzetközi sikerüket a big-beat stílusjegyeit magán viselő Rózsaszín párduc feldolgozás, a Pink Panther Theme hozta meg, amellyel - ha igazán a szívünkre tesszük a kezünket - nem lehetett nagyot hibázni, hiszen már az

eredeti önmagában is nagyon népszerű volt. Feldolgozásuk sikerét mutatja, hogy az eredeti magyar klip mellé forgattak még egyet Németországban, nyugati ízlés szerint (kifejezetten a VIVA és az MTV számára). A „nagyvárosi-csendéletet" (robbantgatás, piff-puff) hűen tükröző Budapest Underground című breakbeat felvételüket már ismerhetjük a Dee Zone Traxx 2 válogatásról. A többi daluk is szigorúan az underground műfajok színterén mozog. Ja, és majdnem elfelejtettem: az albumon hallható scratchek DJ Quick (UP!) keze munkáját dicsérik. Szörfözz rá: www.neo.hu !

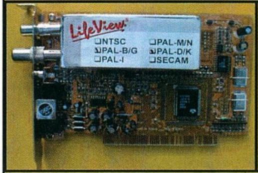
DAFT PUNK: HOMEWORK (2 CD, ÚJ)

Az EMI az egykori nagy sikerre való tekintettel More Music Version formában megjelentette a híres francia duó fantasztikus lemezét ajándék remix CD-vel kiegészítve. Őszintén szólva, nem állt módomban annak idején megszerezni az eredeti '96-os Homework CD-t, ezért nem tudom biztosan, hogy a számok ugyanazok-e a mostani korongon, de minden eddigi jel szerint az alapalbum azonos maradt, míg az ajándék korongon a Todd Terry által készített 8 perces Around The World remix található. Tehát ha kihagytad volna annak idején a Thomas Bangalter (ő felelős a Stardust mindent elsöprő nótájáért) és Guy-Manuel de Homem Christo alkotta kettős „Házi feladatát", akkor most itt a lehetőség, hogy bepótold a mulasztást, hiszen egy egészen pompás Todd Terry remixszel is gazdagabb lehetsz.

Szabó Dani (freeboy™)
freeboy@vogel.hu

LIFE VIEW TV Tuner Kártyák-Kamerák

TV Tuner kártya+Sztereó FM Rádió+Teletext Ára:15900.-Ft+Áfa
+Távirányító+Digitalizálás
USB Kamera/ Videokonferencia Kit Ára:13500.-Ft+Áfa



EAST COMPUTER KFT/ 1097 BP. GYÁLI ÚT 37.
TEL:280-7659, 30-944-6650 E-mail: eastcomp@mail.matav.hu
Viszonteladók jelentkezését várjuk !

ECOBIT NYEREMÉNYJÁTÉK

NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE

Az NFS-RC júliusi nyertesei:

Az idei Forma-1 futamra belépőt nyertek:

59, 228, 271, 393, 395, 421, 462, 529, 656, 690

Mercedes matchboxot nyertek:

31, 38, 61, 67, 90, 92, 111, 119, 134, 158, 175, 176, 192, 210, 216, 265, 289, 292, 300, 306
312, 331, 361, 362, 373, 390, 391, 396, 407, 413, 416, 422, 425, 428, 429, 444, 471, 480, 483
489, 490, 506, 507, 510, 533, 535, 560, 570, 574, 578, 590, 591, 596, 598, 612, 630, 666, 667, 680
681, 683, 693, 698, 701, 702, 709, 710, 721, 734, 735, 736, 745, 755, 760, 763, 773, 777, 779, 806, 809
817, 821, 827, 848, 858, 859, 863, 866, 892, 899, 930, 936, 942, 947, 960, 961, 970, 972, 979, 980

Az NFS-RC posztert nyertek:

9, 47, 135, 139, 205, 310, 326, 398, 440, 520, 505, 555, 632, 687, 758, 810, 822, 900, 934, 990

Nyeremények átvehetők a kézikönyv bemutatása mellett az Ecobit Multimédia irodájában:
1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
A következő sorsolás 1999 október, főnyeremény: Force Feedback Versenykormány

Következő szám PC GURU

A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

HEAVY GEAR 2

A régóta várt Heavy Gear 2 végre valahára megérkezett. A Mechwarrior 3 után volt egy olyan érzésünk, hogy nem rúghat labdába, de szerencsére a dolgok másként alakultak. Az előzetes tesztelések alapján megállapítható, hogy semmiben sem marad el a Microprose játékától. A verseny tehát szoros, de augusztus végéig még várni kell az eredményre. Lehet, hogy ismét robotos játék lesz a hónap játéka?

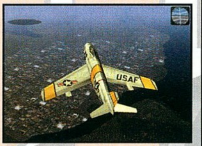
KINGPIN

Az FPS-ek új generációjának trónkövetelője megérkezett. A Kingpin az Interplay egyik legnagyobb reménysége. Ettől és a Descent 3-tól várják az égető anyagi gondok ideiglenes megoldását. Gyanítom, hogy hamarosan a Carmageddon 2-vel fogják egy szinten emlegetni, legalábbis a brutalitást tekintve. A gengszterháborúk hangulatát idéző játék csak erős idegzetű versenyzőknek ajánlott.

HIDDEN & DANGEROUS

A kiváló Varsányi kolléga személyében új cikkíró debütál a játékoldalakon. Első alkalommal komoly falat jutott neki. A Hidden & Dangerous a II. világháborúban játszódik, s a náci vonalak mögött kell titkos küldetéseket végrehajtanunk. Leginkább a Commandos-ra emlékeztet, azzal a különbséggel, hogy itt teljes 3D-ben pompázik a környezet. Tetszés szerint belebújhatunk embereink bőrébe. Könnyen lehet, hogy ez lesz a következő hónap játéka.

MIG ALLEY



Pilot Boy ezúttal a koreai felhők fölé kalauzolja el az érdeklődőket. Sugárhajtású gépével szakadatlanul hajszolja az orosz Migeket, s fittyet hány a rá leselkedő golyószóróknak és rakétáknak. Itt, ebben a közegben van ő csak igazán otthon, máshol nehéz lenne elképzelni. Augusztusban ízelítőt kaphatunk az ötvenes évek hidegháborús hangulatából.

DESCENT 3

A Descent eposz a harmadik részéhez érkezett. A föld alatti barlangok mellett most már a bolygófelszínen is folytathatjuk a robothordák megsemmisítését. Soha nem látott fényeffektek varázsolják el a játékosokat. Sokan az év akciójátékának kiáltják ki a Descent 3-at. Majd meglátjuk…

HOVÁ UTAZNÁL EL LEGSZÍVESEBBEN?

Bear™: KÍNA
Laza: SEYCHELLE SZIGETEK
Lily: NORRATH
Chris: HAWAII SZIGETEK
Gabi: SKÓCIA
Mocsy: NIAGARA VÍZESÉS
Sakman: MARS
Kriszta: AUSZTRÁLIA
Shoebaron: KARIB TENGER
Ildikó: BRAZÍLIA
Johnny: ALPHA CENTAURI
Nexus: PÁRHUZAMOS DIMENZIÓ
Barna: USA

PC GURU TOP 5

1. Might and Magic VII
2. Quake Arena Test
3. EverQuest
4. Dungeon Keeper 2
5. TA: Kingdoms

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURU-BAN:

DIE HARD TRILOGY

Azt már megszokhattátok, hogy minden hónapban teljes játékkal lepünk meg benneteket. Augusztus végén viszont olyat teszünk, amire senki sem mert gondolni. Egyszerre három játékkal ajándékozunk meg benneteket. Nem tévedés, jól látjátok, hiszen a Die Hard Trilogy akciójáték, amely a nagysikerű filmsorozat eseményeit dolgozza fel. Az első részben a Nakatomi irodaház emeleteit kell megtisztítanunk a rosszfiúktól. Ezután következik a reptér, ahol a Virtua Cophoz hasonló stílusban kell terroristákra vadásznunk. Végül jön az őrült száguldás New York utcáin Carmageddon módra. A program nagyon jól konfigurálható, tehát a gyengébb géppel rendelkezők a felbontás állításával megfelelő játékélményben részesülnek. Vigyázat, nem véletlenül említettem meg a Carmageddont. A program nagyon véres, labilis elmeállapotúaknak nem javasolt!!!

A PC GURU következő száma 1999. augusztus 23-án jelenik meg.

Az újságban és a címlapon szereplő összes STAR WARS kép a LucasArts engedélyével került felhasználásra. „All images ©LucasFilm Ltd. & TM. All rights reserved."

DIAMOND
Pixel Multimédia 1088 Budapest, Rákóczi út 13.
tel: 2666-059 fax: 318-6651 www.pixel.hu
PiXEL Multimédia
MICRONICS C400
DIAMOND
19900 Ft
pentium III-ra felkészítve
Monster sound MX300
16800 Ft
Hang-dimenzió-váltás
Mostantól miért vennéd máshol, ha
30% kedvezménnyel, 1-5 év garanciával
megkapod a hivatalos forgalmazónál.
VIPER V770
36100 Ft-tól
Riva TNT2
Stealth III S540
22000 Ft-tól
S3 Savage4 Pro
belépő a mélyhangzás világába
ALTEC LANSING MULTIMEDIA
acs45.1
ár: 24900 Ft
acs43
ár: 8900 Ft
ada305
ár: 48900 Ft
acs44
újdonság!
ár: 19900 Ft
áraink az áfát nem tartalmazzák

Automex multimedia

1077 Budapest, Wesselényi u. 21. • Tel.: 461-5700 • Fax: 461-5799
Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767

CYBERSTONE ENTERTAINMENT Legújabb megjelenései: